

電腦 遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC CHAMP
全球資訊網http://www.swm.com.tw/
古墓奇兵3
三國風雲之風雲變色
國王密使8：永恆面具
工人物語3
等十套遊戲試玩
密集登場！！
上帝也抓狂
攻略指引
超值別冊
真龍天子演義
漫畫連載第1號
純愛手札角色別戀愛浪漫記事 20Page
創龍傳劇情攻略（下） 22Page
沙丘魔堡2000完全攻略（下）
軒轅劍3
搶鮮報導 6Page
天地劫之神魔至尊傳
先睹為快
戰慄時空研究員日誌
青澀寶貝完全解析
魔導聖戰－風色幻想
製作秘辛
★深入報導－
信長の野望Internet
暗黑復仇者
鐵路大亨II
大刀
F－16全方位戰隼
守護者之劍外傳－無盡的宿命
新龍門客棧
46Page
★耶誕同慶新GAME介紹－
純愛手札新好男人
勁爆美國職籃'99秘密球隊
古墓奇兵3蘿拉的戰利品
美少女夢工廠夢幻妖精怪名字
117
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
December
1998
4 712063 000052
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市 便利超商・書局 均售
終極促銷價 香港HK $40 馬來西亞RM $ 25 加拿大CAD $ 18 美國US $ 12

"★★★★★"年度最佳動作遊戲




『旭日東升』光榮一戰
成功地擊敗入侵的帝國軍
捍衛自由領土
面對更兇猛嗜血的
Trich星變種人
領導群雄毀滅異形之路
這次由您擔當重任

- 再創即時戰略遊戲新典範
- 炫麗3D高彩畫質
- 更富挑戰性的關卡設計
- 更多樣的戰場、武器裝備翻新升級
- 支援8人連線對戰



# 旭日東昇 UPRISING 2









歐樂影視國際股份有限公司
台北市永康街23巷23-1號 TEL:(02)2351-3291
http://www.playerhouse.com

3DO

CYCLONE STUDIOS


enemy infestation
E.I.特戰隊












ripcord
GAMES


CLOCKWORKS
ENTERTAINMENT

電腦 遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

# 軟體世界 PC CHAMP

## 第117期 目錄



●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：GAME ONE




●1995年元月領先發行
●勁爆試玩・精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈



●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

### 166 封面大賞

小叮噹大富翁



### 辣片追緝令


陸軍元帥……40
吞噬者……41
風暴……42
夢幻模擬戰……44
愛蒂絲魔法冒險……46
新龍門客棧……48
阿瑪蘭斯3D……50
初戀……52
浪漫創世神話……53
創世神話……56
守護者之劍外傳～無盡的宿命……57
機甲戰士……60
齊天大聖……62
吞食天地IV～楚漢の光輝……64


### NEW GAMES STATION


●巴比倫五號……81
●千島巨人……82
●F-16全方位戰隼……84
●星際大戰：傳奇幕後……86
●星際卡車 2……88
●絕地戰役之決定性會戰……90
●帝國地球……91
●復仇戰士……92
●毀滅公爵：萬世天尊……93
●大刀……94
●大戰場2100……95
●機動兵團……96
●第一現場……97
●戰鬥神將三：俄羅斯前線……98
●鐵路大亨 II……99
●夢幻新世界……100
●昇剛……101
●終極加速……102
●摩納哥GP大賽車……103
●血祭2……104
●虎口餘生……105
●暗黑復仇者……106




電腦 遊戲的超強事業 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界 PC CHAMP

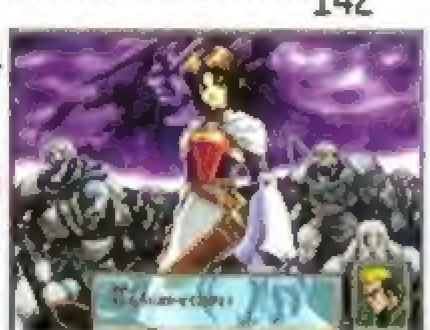
# 目錄




## ゲームFOCUS




★PALETTE ……………129
★かーぼナイト …………132
★超キミステじゃん……134
★デスブラッド2 ………136
★College Terra Story …138
★Spiritual Soul……………………140
★ElderBlaze…………………………142
★信長の野望Internet………144
★スペクトラルフォース～アイラ降臨 ……………………146
★Eye's ～あなたの瞳にうつるもの～………………………148

## 170 特別報導


●軒轅劍3 搶先報導
●天地劫之神魔至尊傳 先睹為快




## 攻略地 Solution






●純愛手札角色別戀愛浪漫記事………………214
●魔鬼戰將過關指引（中）………………………234
●沙丘魔堡2000完全攻略（下）…………………240
●創龍傳劇情攻略（下）……………………………250


## 182 深入報導




●戰慄時空
●青澀寶貝
●魔導聖戰
●風色幻想


## 唯GAME論




首頁…307
除暴特警隊虹彩六號……308
極速快感 III ……………310
戰神 III …………………312
闇黑帝降臨………………314
絕地爭霸…………………316
鐵甲英豪…………………318
決戰中國象棋貳……………………320
俠客新傳……………………………322
黃金島………………………………324


## 其它專欄


非常問答……………………………4
編輯手札……………………………33
非常爬行榜…………………………34
新片觀測站…………………………36
遊戲便利屋…………………………162
祕技偵煙營…………………………272
軟糖報報……………………………276
遊戲私房話…………………………326
網路創世紀…………………………328
軟硬共和國…………………………334
MegaDisc小棧………………………344
網路夜未眠…………………………348
Q來A去……………………………35[illegible]


## 攻略別冊




■上帝也抓狂－成仙秘笈…………………1
■真龍天子演義小說 ……………………11
■真龍天子演義漫畫 ……………………16


●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。





# 非常問答

## 有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：1月10日

## 抽獎參加辦法

請拿出夾在雜誌中的非常駭客選票卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項（ABCDEF任選一項，複選視同廢票），然後在方格中勾選答案（見範例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

抽獎獎項：A
問題一答案：1.☑ 2.☐ 3.☐ 4.☐

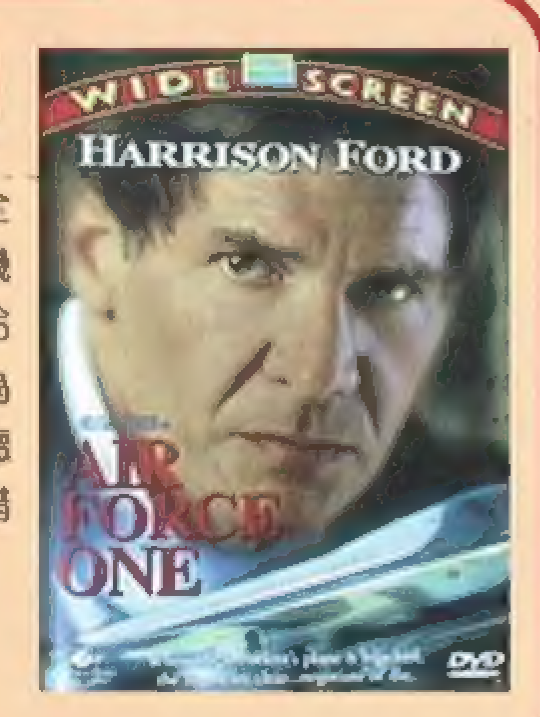
## A. 空軍一號DVD

美國總統的專用座機－空軍一號，號稱全世界最安全的空中交通工具，萬一連這架飛機也被劫機，世界局勢將產生什麼樣的變化？哈里遜福特所扮演的美國總統躍上大銀幕化身為動作片英雄，飾演的恐怖份子頭目的蓋瑞歐德曼的演技亦不遑多讓，劇情精彩絕對不容你錯過！



●得利影視
●1000元




## B. 魔導聖戰－風色幻想

美麗的圖形與處處可見的新要素構成了一個全新的戰略角色扮演世界，「風色幻想」除了高度的遊戲性外，還擁有劇情細膩、系統新穎等特點，只要一玩上手，其間的樂趣將無可言諭。

●弘煜科技
●780元



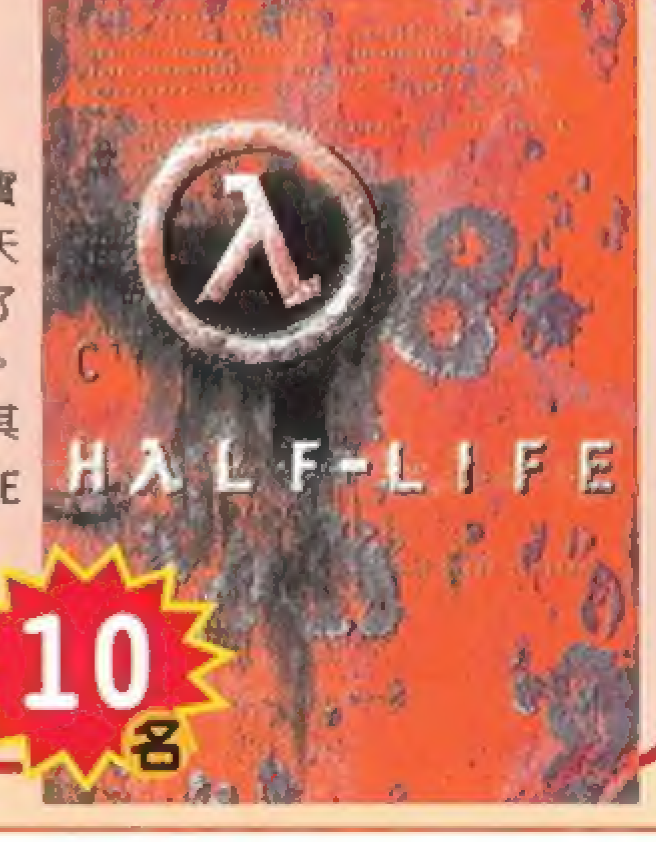
20名

## C. 戰慄時空

在戰慄時空中，一場錯誤的科學實驗引來異次元的異形，你必須逃出生天並解救受困的科學家們，只是政府為了掩蓋事實，CIA就跟在你背後扯著後腿。本遊戲擁有驚人的3D貼圖效果與身歷其境的音效，堪稱為本年度最強悍的QUAKE殺手。

●松崗電腦
●1250元

10名




## D. 青澀寶貝

這是一套創新風格的戀愛遊戲，不但登場的女主角多達十二位，在個性設定與劇情的安排上都極具魅力，每個女主角來自十二座不同的城市，結局亦多達三十六種，你必須用心安排與真心交往，才能攻略美女芳心，得到完美的結局。




10名

●協和國際
●1180元

## 本月問答

**Q** 在魔導聖戰－風色幻想中，隱藏未知力量的徽章共有幾個？

**A** 1.63個　2.64個
3.65個　4.66個





## 戰國美少女檔案夾



天心寫真集讓人人垂涎欲滴，天心的檔案夾也是人見人愛，雖然此天心非彼天心，但造型一樣動人可愛。

●日商帝技
●非賣品

40名

## 大宇遊戲賀卡組合

聖誕節與元旦將接踵而至，送張特別的賀卡給遠在他方的朋友吧！這套由大宇資訊所提供的賀卡組合，一套有七款賀卡，圖案收羅了大宇的遊戲多套名作，包括大富翁四、阿貓阿狗、明星志願等，要找最特別的賀卡嗎？就在這裡了！



●大宇資訊
●非賣品

10名




上期非常問答中獎名單已順利抽出，詳細中獎人名單與地址，請參考本雜誌網頁網址如下：
http://www.swm.com.tw

上期問題：Q1.星際大戰中，反抗軍陣營最精銳的飛行中隊名稱是？
正確答案：（1）俠盜中隊
Q2.在【賭神2000】中「網際爭霸」這個網際網路遊戲模式裡，總共收錄了多少種遊戲類型？
正確答案：（3）9種

### A.【俠盜中隊】GAME一套 15名

台北縣　林業鈞、台北市　劉　永、鳳山市　蕭有鳳、
台南市　陳委詳、基隆市　林東辰、新竹縣　陳隆龍、
台南市　蘇振銘、台北市　林昌暐、桃園縣　方嘉玉、
嘉義市　謝獻德、高雄市　王緯翔、台北縣　周世明、
彰化市　莊偉清、桃園縣　彭鈺傑、台北市　黃志承。

### B.【賭神2000】GAME一套 20名

高雄縣　吳有長、台北市　湯惠雯、新竹縣　許人傑、
台北縣　周裕富、高雄市　許聖偉、台東市　黃承德、
台北縣　邱垂毅、台中市　林宏麒、台中市　洪敏恭、
高雄市　張智銘、雲林縣　李建樺、彰化縣　劉志龍、
台北縣　吳孟晨、台北市　許淑珠、高雄市　王金耀、
高雄市　沈柏仲、嘉義縣　蔡忠龍、台北市　陳明良、
台北縣　曾啓田、彰化縣　林孟學。

### C.酷斯拉手錶 20名

台北市　黃胤峻、南投縣　廖芳靖、台北市　傅宗威、
台南市　張閔翔、彰化市　林伯維、高雄縣　杜勝利、
高雄市　江敦雄、新竹縣　葉紹臣、彰化縣　張永霖、
彰化縣　魏挺吉、桃園縣　徐仁志、高雄縣　何雨微、
高雄市　駱丁郁、台北縣　歐怡昌、台南縣　黃珍蜜、
台中市　陳惠萍、台中縣　王銘衡、鳳山市　丁韻華、
高雄市　吳碧芳、屏東縣　陳俊雄。

### D.酷斯拉背包 20名

台北縣　黃崇倫、台北縣　韓建廷、台南市　李佳雄、
嘉義縣　謝明岳、彰化縣　許家榮、新竹縣　陳欣宜、
台北市　葉治廷、台北市　陳偉隆、台南市　林立偉、
台南市　謝家祥、嘉義市　葉宗翰、台北市　鄭麗華、
台中縣　羅凱鴻、台南縣　謝旻珊、桃園縣　張蔚棠、
屏東縣　呂青宛、花蓮市　陳梓杰、高雄市　葉建良、
台北縣　謝旻憲、台北市　廖毓麟。

### E.遊戲補完計劃 20名

彰化縣　施正木、台北縣　陳志偉、鳳山市　涂君裕、
嘉義縣　賴政軒、鳳山市　李元彰、新竹市　呂文聖、
台中縣　張敏樟、屏東市　楊豐銘、台中市　洪廷卓、
高雄縣　官聖益、南投縣　塗瑋壬、宜蘭縣　李文揚、
金門縣　吳其朋、台北縣　葉佑升、桃園市　陳鈺祥、
台北市　張格寧、台北縣　胡幃迪、台北縣　李安益、
台北市　林雅芳、彰化縣　柯光輝。

### 特別獎：VCD SPECAIL!! 酷斯拉精裝版VCD 20名

台南市　黃峰彬、高雄縣　林志祥、屏東縣　官雅惠、
台北縣　陳葉承、高雄縣　刁寵剴、彰化市　林玉燕、
彰化縣　施明坤、台中縣　劉育男、南投縣　劉宗耀、
台北縣　杜秀盈、宜蘭縣　陳豐吉、高雄市　湯明瑄、
台中縣　陳至貿、高雄市　蔡雨恬、鳳山市　蔡世煌、
高雄市　林美玲、桃園縣　李宗朋、高雄市　黃文卿、
台中縣　鄭安偉、台南縣　宋麗蓉。

### 贊助廠商

得利影視股份有限公司
松崗電腦股份有限公司
日商帝技爺如股份有限公司
弘煜科技事業有限有公司
大宇資訊股份有限公司
協和國際多媒體股份有限公司

手中世界，盡在羅技

# 真實回振　一觸即發




即日起至 87 年 12 月底止，前往以下黃金經銷店購買羅技力回饋鈦翼搖桿，即可獲贈羅技 WingMan 紀念帽一頂！

## 羅技力回饋鈦翼

## WingMan® FORCE

獨具創新的 I-FORCE 力回饋技術，是市面上第一款使用線傳動技術的遊戲搖桿。結合榮獲設計大獎的舒適握把，具有 9 個可程式按鈕、可觀視 8 方向切換鈕及精準無比的節流閥，WingMan® Force 獨特的線傳動技術，絕對會讓您在遊戲的過程中感受到遠比其他齒輪傳動之力回饋搖桿更多樣、更真實、更平順的力回饋效果。緊握羅技力回饋鈦翼，親身經歷意想不到的超強振撼感受！

歡迎上網查詢相關活動訊息

http://www.logitech.com.tw

羅技電子股份有限公司
總經銷
台北市八德路四段 123 號 6F-4
el:(02)2746-6601
ax:(02)2762-1943

WINGMAN

Logitech



# 廣告索引


歐樂影視……………封面裡、1
啓亨…………………………封底
梵太師………封底裡、382-384
人因科技……………………………6
羅技電子……………………………7
富士通………………………………9
聯合報…………………………10-11
第三波…………………………12-26
智冠科技…… 27-31、206-213
……………………………292-303
昱泉國際……………………… 32
協和國際……………………66-70
美商新美……………………… 71
英特衛………………………72-73
岡業資訊……………………74-75
業訊…………………………76-77
台灣微軟……………………78-79
區格互動……………………… 80
富峰群……………………108-117
華義國際…………………118-126
美商藝電…………………………127
名宇………………………………128
日商帝技…………………149-153
旭力亞……………………154-157
EZ SOFT……………… 158-161
晟業資訊…………………………194
大宇資訊…………………195-205
松崗電腦…………………288-291
奧汀科技…………………304-305
龍愛科技…………………………306
宇峻科技…………………………360
弘煜科技…………………………361
光譜資訊…………………362-363
安峻科技…………………………364
勵馨基金會………………………365
軟體世界雜誌……………………366
新遊戲時代雜誌…………………367
漢堂國際…………………368-369
得利影視…………………………370
精訊資訊…………………………371
玩家天地…………………372-373
遊戲設計大師……………374-375
歡樂盒……………………37[illegible]-381





發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang. Publisher

**編輯部 EDITORIAL**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 總編輯 | 李俊賢 | Herbert Lee. Editor-in-Chief | chief@swm.com.tw |
| 總編助理 | 李麗月 | Lyllian Lee.Secretary | |
| 主編 | 李永治 | Dragon Lee.Managing Editor | dragon@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 范家珍 | Serena Fan. Editor | serena@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 李靜芳 | Jessica Lee. Editor | jessica@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 廖奇建 | Edward Liau. Editor | edward@swm.com.tw |
| 助理編輯 | 鄭宗孟 | Cheng Tsung.Assistant Editor | editor@wm.com.tw |
| 程式總監 | 歐宗廷 | Richard Oo. Technical Editor | smwcd3@swm.com.tw |
| 網頁編輯 | 廖玉森 | Lover Lin.Web Editor | webmaster@swm.com.tw |
| 美術主編 | 郭美玲 | May Ling Kuo. Art Director | art@swm.com.tw |
| 美術編輯 | 葉秀娟 | Bany Yeh. Art Editor | |
| 美術編輯 | 呂淑瑛 | Clare Lu. Art Editor | |
| 駐美編輯 | 莊振宇 | Allen Chuang. Feature Editor | webmaster@soft-world.com |
| 打字排版 | 伍美香 | Irene Wu. Assistant Art Editor | |

**廣告部 ADVERTISING**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 廣告主任 | 曾玉琴 | Cathy Tseng. Advertising Supervisor | advertise@swm.com.tw |
| 廣告企劃 | 陳禮英 | Peggy Chan. Advertising Specialist | |
| 廣告專線 | 886-7-8151063 | | |

**特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS**

特約編輯 許德全、吳建煌、高文怡

特約作家 葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉建良、張世松、李 藍、李彥志、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇建、朱景弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、黃鴻麟、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、賴福壽、余家愷、劉建台、陳志明、朱紹祖

特約封面設計 蘇執斐

**出版 PUBLISHMENT**

發行所 智冠科技股份有限公司

電話 886-7-8150988轉223、224 傳真:886-7-8151064

地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F

13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.

投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱

電子郵件信箱 editor@swm.com.tw

全球資訊網 http://www.swm.com.tw

**訂閱服務 Order & Service**

訂戶服務 886-7-8150988轉263

劃撥帳戶 智冠科技（股）公司 劃撥帳號：41941885

訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單

國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)

亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)

美洲NT$5400 歐洲NT$5700

**支援廠商 INFO & PRINTING**

| | | |
|---|---|---|
| 法律顧問 | 寰瀛法律事務所<br>TEL：886-2-27058086 | 台北市仁愛路四段376號7F<br>FAX：886-2-27085628 |
| 製版印刷 | 中華彩色印刷股份有限公司<br>TEL：886-2-29150123 | 台北縣新店市寶橋路229號<br>FAX：886-2-29189049 |

**國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION**

| | | |
|---|---|---|
| 長欣文化事業有限公司 | TEL：886-2-25035334 | 台北市建國北路二段151巷18號<br>FAX：886-2-25044222 |
| 台灣南區 | Southern Taiwan<br>TEL：886-7-8150988轉250、251 | 高雄市前鎮區擴建路1-16號13F<br>FAX：886-7-8151015 |
| 台灣中區 | Central Taiwan<br>TEL：886-4-2020870 | 台中市忠明路464巷5號1F<br>FAX：886-4-2060610 |
| 台灣北區 | Northern Taiwan<br>TEL：886-2-27889188 | 台北市南港路二段99-10號1F<br>FAX：886-2-27889295 |

**海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES**

| | | |
|---|---|---|
| 香港 Hong Kong | TEL：2729-2781<br>E-mail:softword@hkstar.com | FAX：2728-0999 |
| 星馬 Malaysia | TEL：(03)333-0731<br>E-mail:swold@tm.net.my | FAX：(03)333-0730 |
| 美國 U.S.A | TEL：(626)288-2177<br>E-mail：willy@loop.com | FAX：(626)288-8453 |
| 加拿大 CANADA | TEL：(604)232-1223<br>E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca | FAX：(604)232-1222 |
| 澳洲 Australia | TeL：(02)9891-5520<br>E-mail:oliverwu@rivernet.com.au | FAX：(02)9891-5530 |


FUJITSU
MICROELECTRONICS
我家的電腦有Fin Fin你家有嗎？
除了"妹妹"以外
我最喜歡Fin Fin
我不去約會
我要回家陪Fin Fin
觸動科技新體驗
全新上市
不會電腦
也玩的動哦！
高科技
人工智慧生物
台灣富士通股份有限公司
台北市敦化北路170號8樓
TEL (02)2545-7700 FAX (02)2545-1001
代理經銷：遠距科技
TEL (02)2555-1440 FAX:(02)2558-2957
Fin Fin海豚鳥的聰明特點
TEO 另一個地球內含

讀者只要使用雜誌內或聯合報週三「資訊版」上的選票單，填妥各項資料貼在明信片上，寄至：高雄郵政18-69號信箱「軟體世界雜誌」收，即可參加抽獎。

**月抽獎**：每月抽出50名，贈送當月熱門遊戲軟體各一套。〈本月熱門遊戲：英特衛多媒體聯合國提供全省熱賣之「異塵餘生2」或「第一現場」遊戲大碟〉

[redacted]

所有參加讀者還可參加「非常駭客」季抽獎，獎品有：

比雅久PMX機車
Y世代最炫的鐵騎




劇院3D多媒體喇叭
最HOT的漢瑞家庭



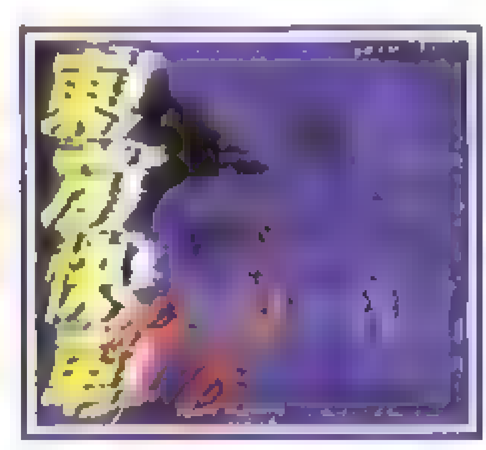
全功能搖桿
人因科技「合體之翼」



多媒體喇叭
超高感度漢瑞電腦



當月熱門電腦遊戲



為感謝讀者熱烈支持，第二季特別增加「非常特別獎」五名，贈送「東方快車」強力翻譯軟體一套。

◆所有得獎名單刊登於每月軟體世界雜誌中及每週日下午5:00～6:30東視綜合台「遊戲駭客族」節目中公佈相關訊息。
◆英普達資訊網（網址：www.is.net.tw）也有中獎名單及活動報詳細介紹。

非常贊助： 比雅久機車．穩達資訊有限公司．人因科技股份有限公司．漢瑞公司．英特衛多媒體聯合國




## 為回饋第三波遊戲愛用者,只要剪下五福星系列遊戲中任意兩套產品截角寄回,不需抽獎,即可獲得最新最眩最酷的彩色中文大哥大手機

TUNTEX 東榮0938

### 活動辦法

即日起至88年.月底止 以郵戳為憑，只要購買第一波五福星系列遊戲 指本廣告上所告知的5套遊戲產品 中之任意2套休閒軟體 剪下手冊截角貼在明信片上 並註明姓名 年齡 地址 電話或E-MAIL 寄回台北市信義路5段.8號B1 第三波資訊股份有限公司K950五福星小組收.即可得到獲得彩色手機兌換券一張(限時限量供應10000台)

### 注意事項

本活動所發出之彩色中文手機兌換單 持單人需依照東榮0938所提供的門號優惠設定內容申請 否則兌換單無法生效
東榮0938所提供之優惠門號設定與預付相關內容

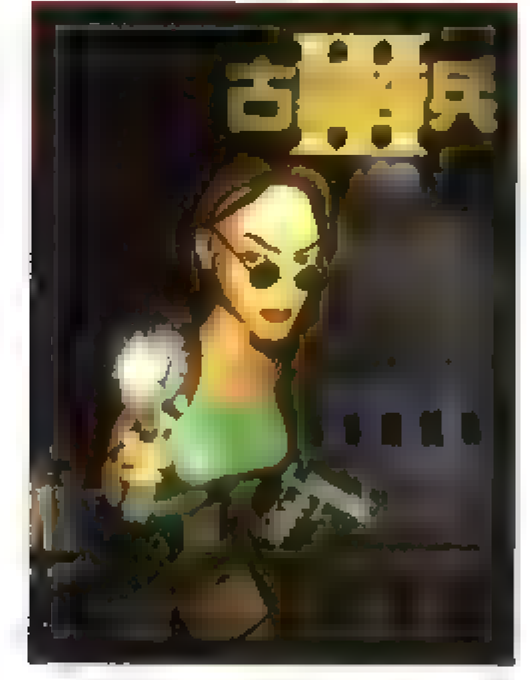
1 需預繳10個月全區月租費5000元 中南部分區使用者 10個月月租費僅4000元)與保證金1000元 門號設定費600元，手機補助費500元(使用滿10個月後 若退租則無息退還1000元保證金)
2 使用本兌換單申辦0938門號之用戶 於申裝開通10個月內不可退租 若於期限內退租東榮門號 保證金及月租費將不退還 以彌補手機費用
3 使用本兌換單申辦0938門號之用戶 於開通使用10個月後不再續租東榮0938門號 仍可繼續保有手機
4 所提供之手機為ACER G6[illegible]5型適用於GSM1800系統 並配備有 顆鋰氫電池 個旅行用充電器 、本手機市價約9900元）手機只適用於東榮0938門號
5 本手機具有20種鈴聲 中文界面 來電轉接 顯示來電號碼 並可記錄150組電話號碼 通話記錄功能強 完美ONE TOUCH按鍵貼心功能

### 若持彩色手機兌換單人同意以上條款,請仔細閱讀以下申辦說明.

1 申辦地點 請持彩色手機兌換單至全省東榮電信直營店辦理
2.使用提貨單申辦東榮0938門號之用戶,可享有以下免月租費之加值功能 語音信箱,短訊服務 發收話限制 國際直撥 來電顯示,停止示號
3 本活動任何有關門號開通 行動電話維修 保證金退還事宜及售後服務均由東榮電信負責
4.活動期間 原手機兌換完畢 東榮保有更換同等級手機之權利

想成為非常時髦非常色彩的非常手機一族嗎?請詳細閱讀以下活動辦法,並請非常注意,時間有限,數量有限,跑快一點,才有彩色酷斃手機可拿

**天啊,這是真的嗎,最好玩的五福星遊戲產品通通在這裡**



古墓奇兵3--最佳女主角,最佳人氣之[illegible]


三界諭2 真愛不死--最佳腳本,最佳玩法之真愛不死星


幻影特攻--最佳電影 最佳卡司之幻影天皇星



三國志 曹操傳--最佳梟雄,最佳戰略之三國戰略星



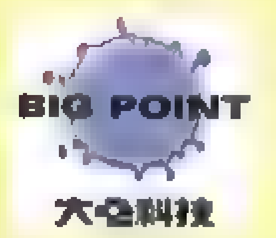
第五元素--最佳音樂 最佳劇情之第五冒險星





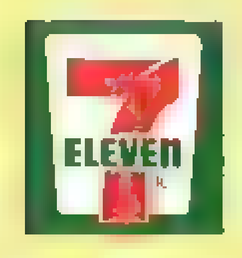




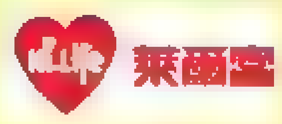
















●640 x 480 - 65536 colors (Hi Colors)全彩畫面，所有人物、場景皆以3D製作完成（包含人物頭像）。

●漂亮順暢的人物動作，每個人物角色皆有4種不同的攻擊動作，並有配合各種武器與魔法使用的動作招式出現

●真正即時的戰鬥系統，絕無回合制的拖泥帶水，所有特效密技瞬間即出

●保證免用3D加速卡，即可達到同樣的炫麗暈光與漸層透明的硬體效果

●多達17種特殊風格的各式建築物，以及細緻豐富的地表環境

●共有47種炫麗的魔法特效，每個角色都有不同的魔法能力。

●魔法種類分為四大類：攻擊類、防禦類、醫療類，以及召喚類。

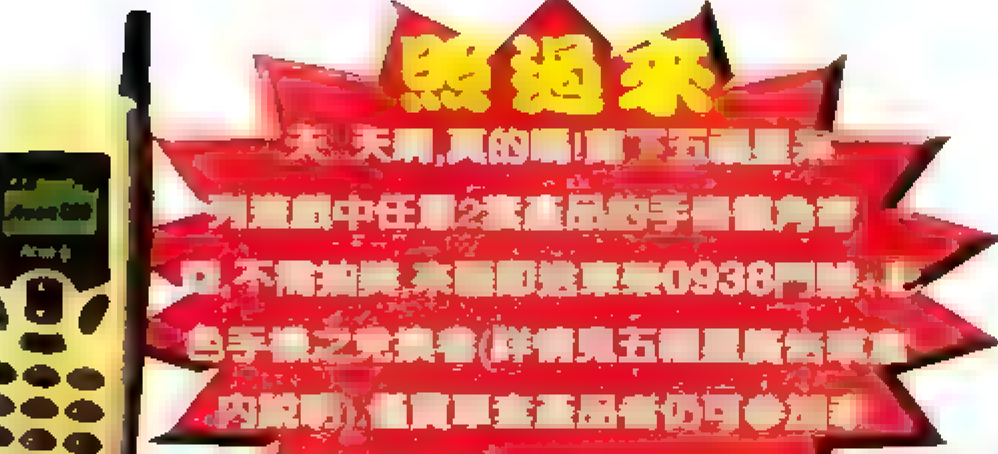
●牽動情緒起伏的曲折故事，感人肺腑的心碎愛情貫穿全場

●考究豐富的場景配樂，每首都是前所未有的動人旋律

# 真愛不死

## Love Never Die

## 三界論 II







大宇科技
http://www.bigpoint.com.tw
Addr 台北市大安區信義路二段28號9F
Tel (02)2343-5337、2343-5338










TUNTEX 東帝0938




總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw



不管從哪個角度看
不管你玩過這遊戲沒有
全世界最紅最出名的電玩
蘿拉又再度登場了！
遊戲音樂悅耳動人，最是扣人心弦
遊戲音效千變萬化，高低遠近各有不同
遊戲操作最是容易，上下左右一點就通
CORE
第三波資訊股份有限公司
EIDOS



遠最動人
古墓奇兵
III
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
虛擬明星千面羅拉選美比賽，
歡迎上網投票 http://www.acertwp.com.tw





KOEI™
20th Anniversary
20周年紀念特別作品
第三波資訊
http://www.acertwp.com.tw

# 三國志曹操傳™

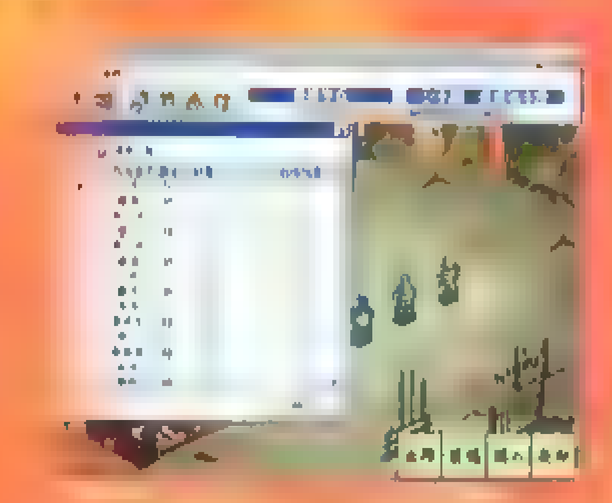



「潁川之戰」、「赤壁之戰」等
歷史上重大戰役重現眼前

看曹操煮酒論英雄！







12月揮軍上市

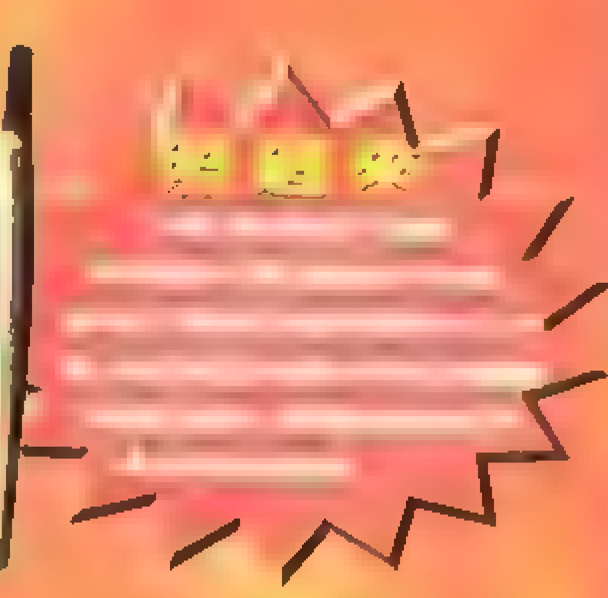
本遊戲建議售價  元

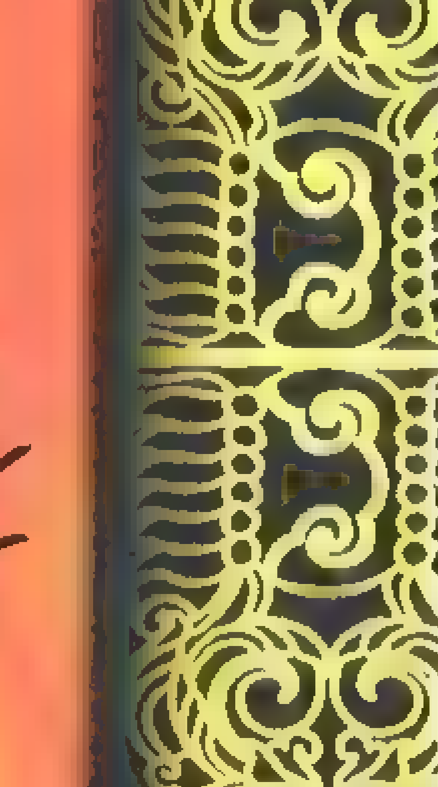





明碁電腦
Acer Peripherals, Inc







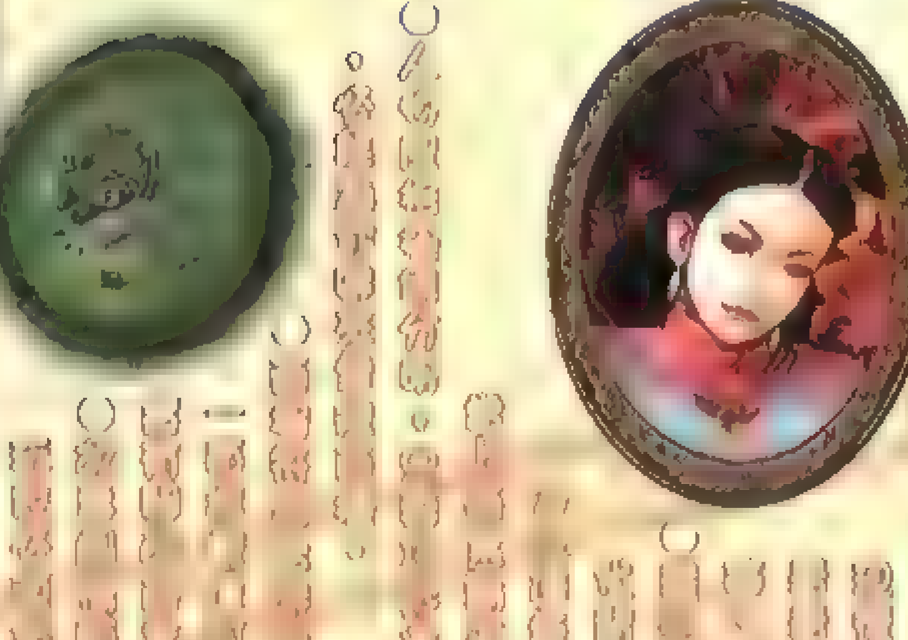

中文版
極樂大進擊
製作發行
Dream come true
美夢成眞資訊
台灣、全球華人地區獨家總經銷
第三波
http://www.acertwp.com.tw

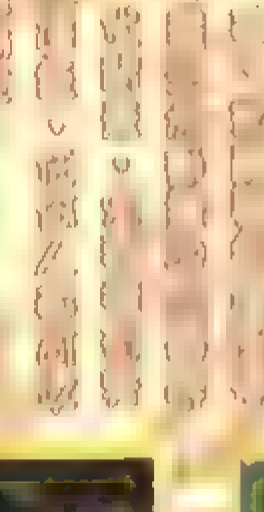


奸賊秦檜
你真以為
大宋會敗在你的手上？
急！
恨！
悔！
遊戲特色：
大戰中成為英雄。
大宋英豪
岳飛傳

# 上海大富翁1940

## 商海浮沉唯錢是岸
## 紙醉金迷玩翻上海

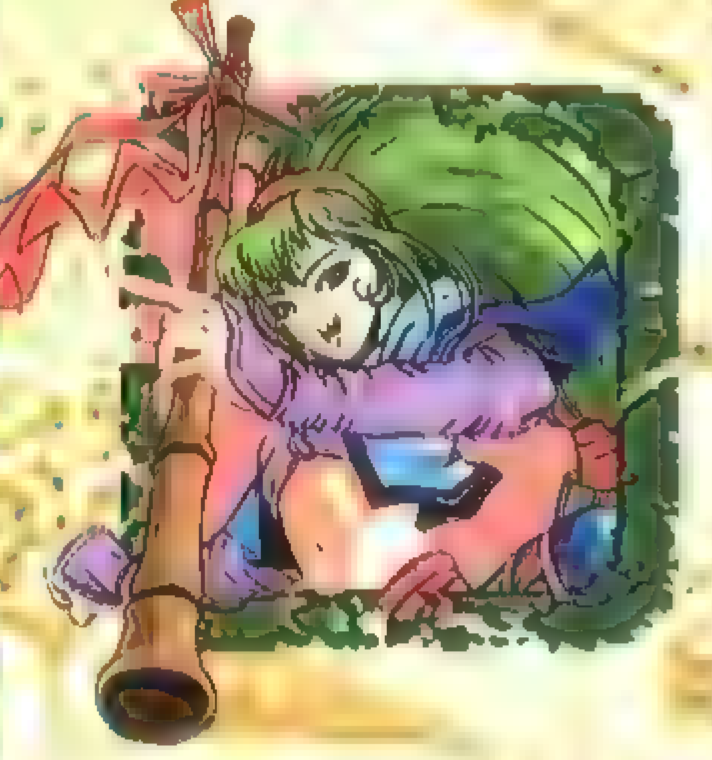
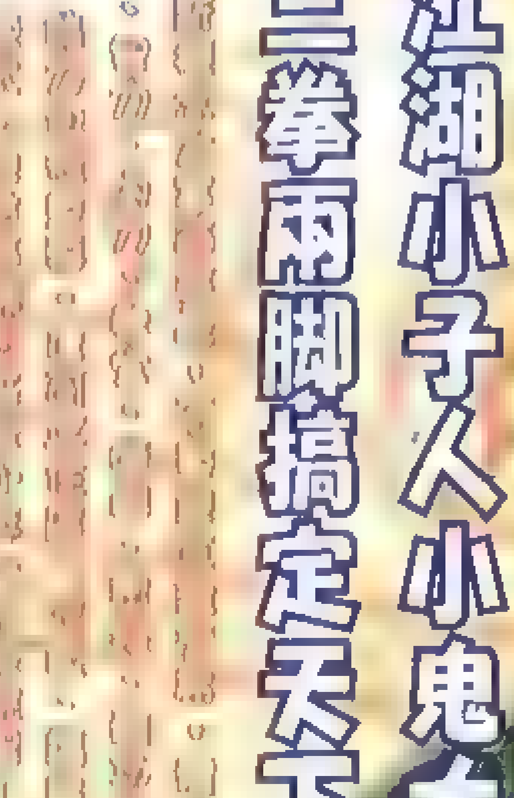






# 江湖任我行

## 江湖小子人小鬼大
## 三拳兩腳搞定天下




北極星工作室








風雲
大富翁
雙GAME合璧
齊奪天下
絕代雙驕
雙龍合抱
數量很少
要買請早



小老百姓到九五之尊
平民皇帝
各兵種之間互相的打鬥畫面
表現方式多達數百種


跨年鉅作
般若魔界之
帝都魔域傳
世紀末誰是真正的俠者
是擁有理想正義愛情還是絕世武藝
在世界的盡頭只有你可以點亮最後一道光明火炬
250組盛況空前的640X480之12倍超大的3D場景
100多段詭譎魅炫的劇情
3D栩栩如生的角色設計配上精緻、考究的3D場景
同時間扮演單人或多人的戰鬥模式
45度角的RPG設計
3D即時回合戰鬥系統
一鼠到底配合hot key的簡便界面操作
獨特的武器改造系統、創意的買賣系統
昱泉國際股份有限公司
第三波資訊股份有限公司




# 編輯手札

聖誕節又到了！12月25日不僅是政府明定的行憲紀念日，在基督教來說，還是個耶穌基督的誕生紀念日；除了宗教紀念日之外，對國外的遊戲廠商而言，這可是個重要的出片時機哦！眼看一大堆的國外遊戲都預定在聖誕節推出，雖然不乏跳票的遊戲，但這是個重要檔期倒是無庸置疑的。

除了摩拳擦掌的國外遊戲廠商之外，國內廠商的動作可也不小哦！不知是由誰帶起的風氣，各家廠商只要有個新產品推出或週年慶等名目，便大舉召開各種活動或記者會，除了一般產品推廣、茶點招待之外，甚至還找來明星助陣，或是現場獎品大放送，其熱鬧程度可說是翻陳出新，令人目不暇給。

爲什麼這些廠商要如此地大費周章，辦這麼多的活動呢？究其原因，應該是近年來有不少實力雄厚的集團陸續進入或投資遊戲業界，因此各家廠商莫不感到相當的壓力，再加上這些新廠商以相當專業的手法舉辦活動來造勢，吸引了不少群眾的目光，因此各廠商們也只好比照其模式來舉辦各種活動，不然顧客可要被拉光了。

這種現象對業者將有頗大的影響：由於這些活動將可以帶來各項利多，如引起一般不玩GAME的大眾注意，有助於增加遊戲人口；現場熱鬧的氣氛，可以促進遊戲的買氣，有助於開拓遊戲市場，而參加群眾也可以趁機拿到不少好東西。另外　受到影響較大的，則是一些以工作室起家的小型遊戲廠商，由於人力及財　力都不足，因此很難比照這些實力雄厚廠商辦理，而使得遊戲口氣勢　如別人，影響其遊戲銷售。

對於筆者而　言，其實這些活動都蠻不錯的，也證明了其實台灣遊戲業界還是　有可爲的；不過對於有心要創作遊戲的人而言，單打獨鬥的時代　經過去了，往後是以宣傳及通路爲主的集團戰，這點倒不能　注意。

李永治




| 名次 | 遊戲名稱 | 上回 | 代理/發行 | 類型 | 票數 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 風雲之天下會 | 上回1 | 智冠科技 | 角色扮演 | 911 |
| 2 | 大富翁IV | 上回2 | 大宇資訊 | 益智 | 838 |
| 3 | 金庸群俠傳'98版 | 上回4 | 智冠科技 | 角色扮演 | 603 |
| 4 | 古文明霸王傳 | 上回 | 宇峻科技 | 戰略角色扮演 | 595 |
| 5 | 神鵰俠侶'98版 | 上回3 | 智冠科技 | 角色扮演 | 480 |
| 6 | 創世紀外傳～西風狂詩曲 | 上回7 | 旭力亞 | 角色扮演 | 430 |
| 7 | 沙丘魔堡2000 | 上回6 | 第三波 | 即時戰略 | 330 |
| 8 | 太空戰士VII | 上回8 | 美商藝電 | 角色扮演 | 308 |
| 9 | 星海爭霸 | 再入榜 | 松崗電腦 | 即時戰略 | 280 |
| 10 | 永遠的伊蘇 | 上回10 | 協和國際 | 角色扮演 | 264 |

[illegible]

特別感謝本月參與銷售排行的全省49家經銷商。

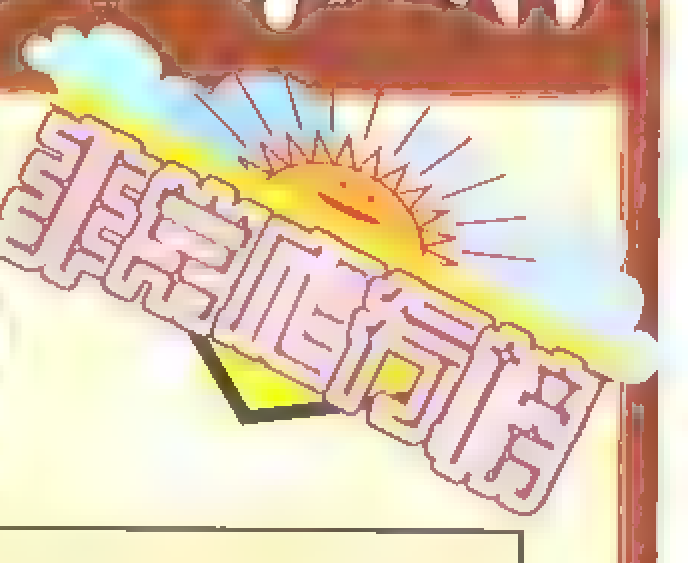
回函中獎名單

中壢市 王永禎、台南縣 [illegible]、宜蘭縣 李文揚、高雄市 吳鎮修、鳳山市 黃炳甥、
台北市 陳韋宏、台南市 楊元富、台北市 馬文駿、台中縣 張秀銘、新竹縣 盧明忠、
高雄市 李奕璋、高雄市 劉啓宏、台北縣 張育元、台南縣 劉怡文、高雄市 陳彥和、
台中市 黃乙哲、台北縣 詹正宇、高雄市 張仁暉、台中縣 許子凡、台東縣 陳易廷





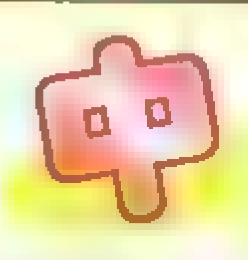





非常排行榜

| 名次 | 遊戲 | 上回 | 票數 | 廠商 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 風雲之天下會 | 上回1 | 1652 | 智冠科技 | 角色扮演 |
| 2 | 大富翁IV | 上回2 | 1622 | 大宇資訊 | 益智 |
| 3 | 太空戰士VII | 上回3 | 507 | 美商藝電 | 角色扮演 |
| 4 | 原罪 | 新登場 | 463 | 憶弘國際 | 動作射擊 |
| 5 | 三國志VI | 上回4 | 412 | 第三波 | 策略 |
| 6 | 黑暗帝國 | 新登場 | 318 | 憶弘國際 | 即時戰略 |
| 7 | 星海爭霸 | 上回5 | 314 | 松崗電腦 | 即時戰略 |
| 8 | 美少女夢工場～夢幻妖精 | 上回7 | 202 | 精訊資訊 | 養成 |
| 9 | 古文明霸王傳 | 上回6 | 192 | 宇峻科技 | 戰略角色扮演 |
| 10 | 金錢帝國 | 新登場 | 181 | 憶弘國際 | 策略 |







嘉義市　黃肅純、台中市　林曉琪、台北市　李鳳嬌、高雄縣　黃泳誠、彰化縣　張月美、
台南縣　李玉雅、宜蘭市　張萬生、台中縣　陳柏錡、台北市　張瑋玲、彰化市　吳明峰、
鳳山市　劉志忠、苗栗市　劉宇文、台南市　方才源、台中縣　曹棓敬、台北縣　梁孫堅、
台中市　黃俊漢、台中市　王昭惠、屏東縣　郭承凱、基隆市　朱盈柔、桃園縣　邱顏州、
高雄市　陳保樑、鳳山市　鄧傑倫、宜蘭縣　李姿儀、高雄市　施宗文、台南市　林敏華、
高雄市　邱天鈺、高雄市　李　薇、屏東縣　許永昌、屏東縣　張志豪、台中縣　楊棋棨、
嘉義市　吳新一、彰化縣　徐銘宗、台中縣　陳志明、高雄市　吳秉儒、台北縣　李欣般、
屏東縣　李文仁、屏東縣　林添裕、台南市　王志偉、台北縣　蔡宗翰、新竹市　歐陽誠、
台中市　陳宇文、高雄縣　凌一貴、苗栗縣　曾榮森、台北市　陳伯彥、台北市　張志裕、
台南市　黃盈閔、台南市　黃士哲、基隆市　陳思吟、嘉義市　鄭翰憚、彰化市　何佳民。

●12月中獎名單（熱門軟體遊戲“NBA LIVE 99”遊戲大碟一套）

# 新片觀測站

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）
■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 江南才子唐伯虎 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 12月中旬 | 720元 |
| 風雲大富翁 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 12月上旬 | 680元 |
| 小譜傳 | 策略RPG | WIN95/98 | 中文 | 88年3月 | 未定 |
| 吞食天地4－楚漢的光輝 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 88年2月 | 未定 |
| 小叮噹大富翁 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 12月下旬 | 未定 |
| 大宋英豪－岳飛傳 | 策略RPG | WIN95/98 | 中文 | 88年元月 | 未定 |
| 雷峰塔 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 88年3月 | 未定 |

晟業資訊

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 象棋入門 | 教育 | WIN95/98 | 中文 | 元月30日 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 純愛手札 | 戀愛遊戲 | WIN95 | 中文 | 11月23日 | 900元 |
| 鐵路大亨2 | 即時策略 | WIN95 | 英文 | 12月10日 | 980元 |
| 殺無赦2 | 即時策略 | WIN95 | 英文 | 12月15日 | 980元 |
| 夢幻新世界 | 即時策略 | WIN95 | 英文 | 元月15日 | 890元 |
| 光速兔崽子2 | 動作 | WIN95 | 英文 | 元月10日 | 700元 |
| 君王之後繼者 | 策略 | WIN95 | 中文 | 元月15日 | 850元 |
| 神兵悍將之真命天子 | 即時戰略 | WIN95 | 中文 | 2月10日 | 599元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| StarCraft資料片－Brood War怒火燎原 | 即時戰略 | WIN95/98 | 英文 | 12月底 | 780元 |
| 魔獸爭霸II中文版 | 即時戰略 | WIN95 | 中文 | 12月底 | 990元 |
| 戰國風雲 | 即時戰略 | WIN95 | 中文 | 12月中 | 650元 |
| F-16全方位戰爭 | 飛行模擬 | WIN95/98 | 英文 | 12月中 | 1080元 |
| 米格29支點式戰機 | 飛行模擬 | WIN95/98 | 英文 | 99年元月 | 1080元 |
| Delta Force－角洲部隊 | 戰術小組模擬 | WIN95/98 | 英文 | 99年元月 | 1080元 |
| Rogue Squadron俠盜中隊 | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 12月底 | 1080元 |
| Viper Racing分秒必爭 | 賽車模擬 | WIN95 | | 99年元月 | 1200元 |
| Half Life戰慄時空 | 動作 | WIN95/98 | | 元月底 | 1250元 |
| Quest of Glory V Dragon Fire龍威神（暫譯） | 冒險＋角色扮演 | WIN95/98 | | 99年元月 | 1250元 |
| X-wing Allinace同盟鐵翼 | 太空飛行模擬 | WIN95/98 | | 99年元月 | 未定 |
| 印第安那瓊斯：末日危機 | 動作冒險 | WIN95/98 | | 99年元月 | 未定 |
| 狩魔獵人III | 人物冒險 | WIN95/98 | | 99年元月 | 未定 |
| Homeworld重返家園（暫譯） | 策略 | WIN95/98 | | 99年元月 | 未定 |
| WarCraft II白金版 | 即時策略 | WIN95/98 | | 99年元月 | 未定 |
| 暗黑破壞神II | 角色扮演 | WIN95/98 | | 99年2月 | 未定 |
| 星戰指揮官 | 即時策略 | WIN95/98 | | 99年3月 | 未定 |

歡樂影視

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 賭神2000 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 10月 | 720元 |
| 太空邦妮Space Bunny | 冒險 | WIN95 | 英文 | 12月 | 880元 |
| 旭日東昇2 | 即時戰略 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| 安魂曲－天使之怒Requium | 冒險 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 未定 |
| E1特戰隊Enemy Infestation | 即時戰略 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 麻將夢幻國 | 益智 | WIN95 | 中文 | 12月 | 580元 |

[illegible]

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 大航海時代外傳 | 冒險RPG | WIN95 | 中文 | 11月 | 1100元 |
| 界論2 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 11月 | 890元 |
| 小情人 | 養成 | WIN95 | 中文 | 11月 | 760元 |
| 超級運動員2 | 益智動作 | WIN95 | 英文 | 11月 | 880元 |
| 真人快打4 | 格鬥 | WIN95 | 英文 | 11月 | 880元 |
| 古墓奇兵3 | 動作冒險 | WIN95 | 英文 | 12月 | 1080元 |
| 三國志－曹操傳 | 策略RPG | WIN95 | 中文 | 12月 | 1350元 |
| 幻影特工 | 動作RPG | WIN95 | 中文 | 12月 | 760元 |
| 第五元素 | 動作冒險 | WIN95 | 英文 | 12月 | 990元 |
| 三國志6威力加強版 | 歷史模擬 | WIN95 | 中文 | 12月 | 980元 |
| 歐洲空戰風雲 | 飛行模擬 | WIN95 | 英文 | 12月 | 990元 |
| 長腳武人 | 動作射擊 | WIN95 | 英文 | 12月 | 880元 |
| 極樂大進擊 | 益智 | WIN95 | 中文 | 12月 | 720元 |
| 摩納哥GP大賽車 | 賽車模擬 | WIN95 | 英文 | 12月 | 990元 |
| 捍衛戰士2 | 飛行模擬 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| 黑暗復仇者 | 動作射擊 | WIN95 | 中文 | 88年元月 | 未定 |
| 血祭2 | 冒險 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 880元 |
| SPEED BUSTER | 賽車模擬 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| 遊戲整人專家2000 | 工具軟體 | WIN95/98 | 中文 | 88年元月 | 680元 |
| 終極加速 | 動作模擬 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| 鐵鷹F-16 | 飛行射擊 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 990元 |
| 銀河飛龍－克林貢人 | 動作射擊 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 990元 |
| 文明帝國2網路版 | 策略 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 1100元 |
| 俠客遊之前途道標 | 角色扮演 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 未定 |
| 般若魔界2 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 88年2月 | 未定 |
| 捍衛雄鷹4.0 | 飛行模擬 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 未定 |
| 愛蕾絲的魔法冒險 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 88年2月 | 750元 |
| THE WAR OF THE WORLDS | 戰略 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 880元 |
| NEWMAN HAAS RACING | 賽車 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 未定 |
| 英傑傳系列5－信長傳 | 策略RPG | WIN95 | 中文 | 88年2月 | 1350元 |
| MASTER COMBAT | 戰略 | WIN95 | 中文 | 88年2月 | 未定 |
| 凱撒大帝3中文版 | 策略 | WIN95 | 中文 | 88年2月 | 未定 |
| 虎口餘生O.D.T | 動作冒險 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 未定 |
| 不倫麻將2 | 益智 | WIN95 | 中文 | 88年2月 | 399元 |
| 魔法公主 | 養成 | WIN95 | 中文 | 88年3月 | 750元 |

[illegible]

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 智能教習95 | 養成 | WIN95 | 中文 | 12月 | 760元 |
| Amaranth 3D（中文名稱未定） | 動作角色扮演 | WIN95 | 中文 | 12月 | 800元 |
| 基因方程式shift | 冒險 | WIN95 | 中文 | 12月 | 760元 |
| 新龍門客棧 | 策略 | WIN95 | 中文 | 88年元月 | 未定 |
| 教育實習 | 冒險 | WIN95/DOS | 中文 | 88年元月 | 未定 |

[illegible]

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 機甲戰士 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 12月23日 | 740元 |
| 齊天大聖 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 88年元月 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 特種部隊 | 動作 | WIN95 | 英文 | 10月26日 | 1080元 |
| 除暴特警隊之虹彩6號 | 動作 | WIN95 | 英文 | 11月30日 | 1180元 |
| 宇宙裝甲兵 | 動作 | WIN95 | 中文 | 12月 | 890元 |
| 青澀寶貝 | 戀愛冒險 | WIN95 | 中文 | 88年元月 | 未定 |
| 魔喚精靈2 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 12月底 | 未定 |

[illegible]

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 天地劫－神魔至尊傳 | 策略RPG | WIN95 | 中文 | 88年元月 | 未定 |

[illegible]

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 夢幻四驅車 | 策略模擬 | WIN95/98 | 中文 | 88年元月 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| SUPER四川省99 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 12月中旬 | 499元 |
| 歡樂大富翁 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 88年元月 | 350元 |

# 新片觀測站

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 魔導聖戰—風色幻想 | 戰略RPG | WIN95 | 中文 | 12月 | 780元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 台灣職棒大聯盟 | 運動 | WIN95 | 中文 | 12月 | 870元 |
| 銀河英雄傳說V | 戰術策略 | WIN95 | 中文 | 12月 | 780元 |
| 中英文快打2 | 教育 | WIN95 | 中文 | 未定 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 疾速毀滅者 | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 12月下旬 | 550元 |
| 絕命凌殺先鋒特輯 | 動作冒險 | WIN95/98 | 中文 | 12月上旬 | 199元 |
| 絕命凌殺終極特輯 | 動作冒險 | WIN95/98 | 中文 | 11月上旬 | 850元 |
| 光與刀 | 動作RPG | WIN95/98 | 中文 | 12月中旬 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 浪漫創世神話 | 養成 | WIN95/98 | 中文 | 12月3日 | 760元 |
| 迦陵演義 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 88年元月 | 760元 |
| 大逆鱗 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 88年2月 | 760元 |
| 守護者之劍外傳 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 88年2月 | 760元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 三國之星海風雲 | 策略RPG | WIN95 | 英文 | 12月 | 980元 |
| 陸軍元帥 | 益智 | WIN95 | 中文 | 12月 | 未定 |
| 風暴 | 策略RPG | WIN95 | 中文 | 12月 | 890元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 原罪 | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 11月上旬 | 990元 |
| 新毀滅巫師II—黃金合輯 | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 11月上旬 | 990元 |
| 新毀滅巫師II—萬魔之首任務片 | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 11月上旬 | 490元 |
| Heretic II | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 11月中旬 | 未定 |
| 機甲奇兵II | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 11月下旬 | 未定 |
| Quake II Mission pack-Extremitios | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 11月下旬 | 未定 |
| 迷霧之島世紀典藏版 | 冒險 | WIN95/98 | 英文 | 12月 | 未定 |
| Fighter Squadron | | WIN95/98 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| 文明帝國—天賦神權 | 策略 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 未定 |
| 波斯王子3D | 動作冒險 | WIN95 | 英文 | 88年4月 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 縱橫太空：危機四伏 | 動作 | WIN95 | 英文 | 10月 | 760元 |
| 巫術總動員 | 角色扮演 | DOS/WIN95 | 英文 | 11月 | 1380元 |
| 大海盜 | 冒險 | WIN95 | 英文 | 10月下旬 | 1280元 |
| Brunswick職業保齡球大賽 | 運動 | WIN95/98 | 英文 | 10月下旬 | 1280元 |
| 美國釣魚名人賽 | 運動 | WIN95 | 英文 | 10月下旬 | 1280元 |
| 美國大聯盟2000 | 運動 | WIN95 | 英文 | 11月 | 1200元 |
| 柏德之門 | 角色扮演 | WIN95 | 英文 | 元月 | 未定 |
| 異塵餘生2 | 角色扮演 | WIN95 | 英文 | 11月底 | 1080元 |
| 劍魂精裝珍藏版 | 動作 | WIN95 | 英文 | 12月 | 未定 |
| 第一現場 | 策略 | WIN95 | 英文 | 12月底 | 未定 |
| Ring | 冒險 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| Riverworld | 策略 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| Saga,rage of the viking | 策略 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| WCW Nitro | 動作 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 世紀大富翁 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 88年元月 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| Fin Fin海豚鳥軟體1-5場景（內含通訊器＋口笛） | 人工智慧電腦寵物 | WIN95/98 | 中文 | 11月16日 | 2800元 |
| Fin Fin海豚鳥3 5場景 | 人工智慧電腦寵物 | WIN95/98 | 中文 | 11月16日 | 880元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 御龍傳 | 戰略角色扮演 | WIN95 | 中文 | 11月下旬 | 920元 |
| 裝甲英雄 | 益智 | WIN95 | 中文 | 未定 | 未定 |
| 魔神群英 | 策略 | WIN95 | 中文 | 未定 | 未定 |
| 殺氣 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 未定 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 龍機傳承 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 12月上旬 | 未定 |
| 夜想曲－妖精的敘情 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 12月中旬 | 未定 |
| 初戀 | 養成 | WIN95 | 中文 | 元月上旬 | 未定 |
| 創世神話 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 元月中旬 | 未定 |
| 吞噬者 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 元月下旬 | 未定 |
| 神秘的世界 | 冒險 | WIN95 | 中文 | 元月下旬 | 未定 |
| 聖天使學園 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 2月下旬 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 東方傳記 | 動作 | WIN95 | 中文 | 12月上旬 | 720元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 摩托驚神2 | 運動 | WIN95 | 英文 | 12月 | 1080元 |
| 國際足盟大賽99 | 運動 | WIN95 | 英文 | 12月 | 1080元 |
| 瘋狂大車拼5 | 運動 | WIN95 | 英文 | 12月 | 980元 |
| 越野大車拼5 | 運動 | WIN95 | 英文 | 12月 | 980元 |
| 洛杉磯未來戰警 | 動作 | WIN95 | 英文 | 12月 | 未定 |
| 上帝也抓狂中文版 | 策略 | WIN95 | 中文 | 12月 | 880元 |
| 模擬城市3000 | 策略 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 1380元 |
| Redline | 動作 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| Superbikes | 運動 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| The Creed | 冒險 | WIN95 | 英文 | 88年元月 | 未定 |
| Alpha Conturi | 策略 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 未定 |
| Big Air | 動作 | WIN95 | 英文 | 88年2月 | 未定 |
| Dungeon Keeper 2 | 策略 | WIN95 | 英文 | 88年3月 | 未定 |
| C&C Tiberian Sun | 策略 | WIN95 | 英文 | 88年3月 | 未定 |
| Lands of Lore 3 | 策略 | WIN95 | 英文 | 88年3月 | 未定 |
| Triple Play 2000 | 運動 | WIN95 | 英文 | 88年3月 | 未定 |

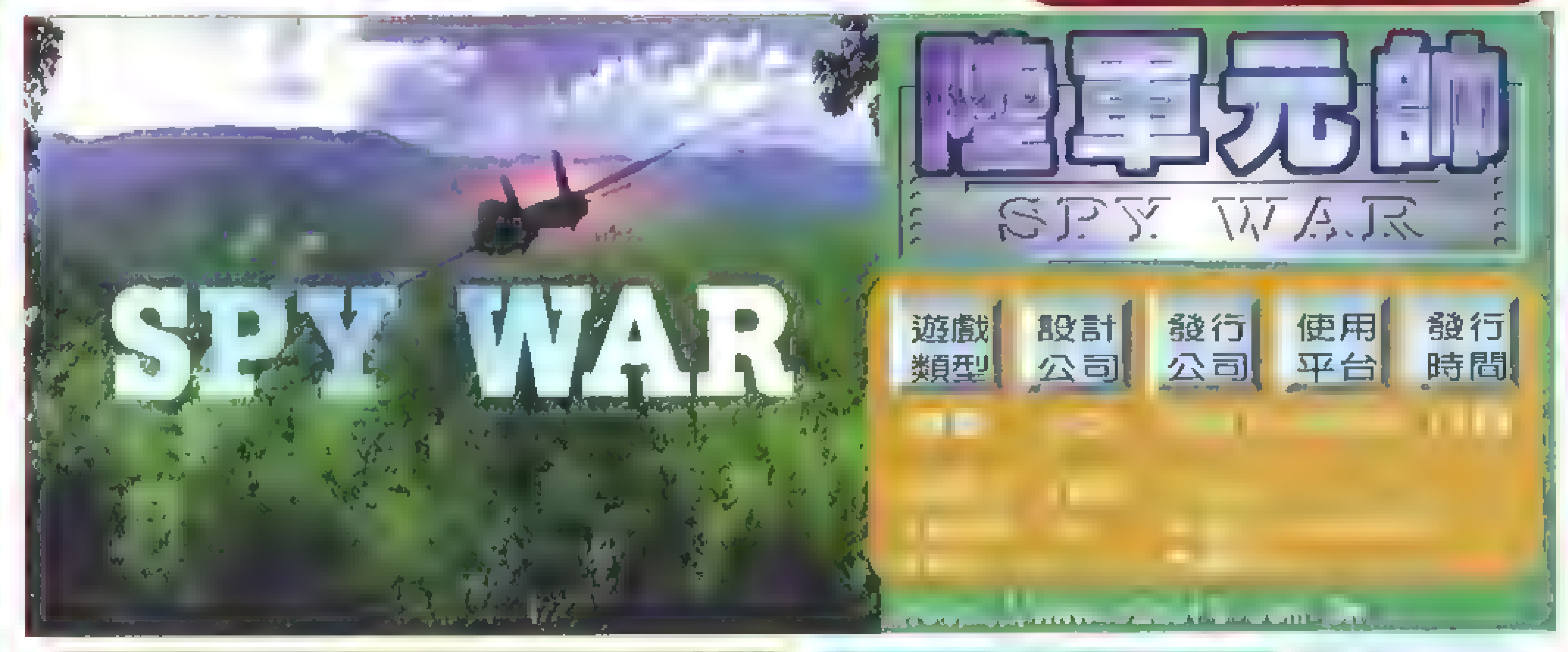
| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 閃亂奇兵LAZENCA | 動作角色扮演 | WIN95 | 中文 | 12月25日 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 昇剛 | 3D即時射擊 | WIN95 | 英文 | 88年1月1日 | 1080元 |
| 導火線 | 3D即時射擊 | WIN95 | 英文 | 88年3月 | 980元 |
| 天諭 | 即時3D動作冒險 | WIN95 | 中文 | 88年3月 | 980元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 至尊麻將II | 益智 | WIN95 | 中文 | 12月 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 虛擬人生 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 未定 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 梅樂大進擊 | 益智 | DOS/WIN95 | 中英 | 12月中旬 | 720元 |
| 愛蒂絲魔法冒險 | 動作角色扮演 | DOS/WIN95 | 中文 | 88年元月 | 750元 |
| 魔法公主 | 即時養成 | DOS/WIN95 | 中文 | 88年2月 | 750元 |




棋類遊戲一直是眾多喜愛動腦筋的玩家們樂此不疲的最愛，但目前在市面上眾多的棋類遊戲，不論在遊戲的創意或設計上，都已略顯出乏味且重疊性頗高的疲態，但仍然有許多棋類遊戲的設計人員繼續絞盡腦汁，只為帶給玩家更多的樂趣而不斷努力著…。







◀ 棋類遊戲不斷地推陳出新，而這款「陸軍元帥」也不例外

▼ 配合電腦動畫，遊戲更添生動

## 構想來自『陸軍棋』的新型戰棋遊戲

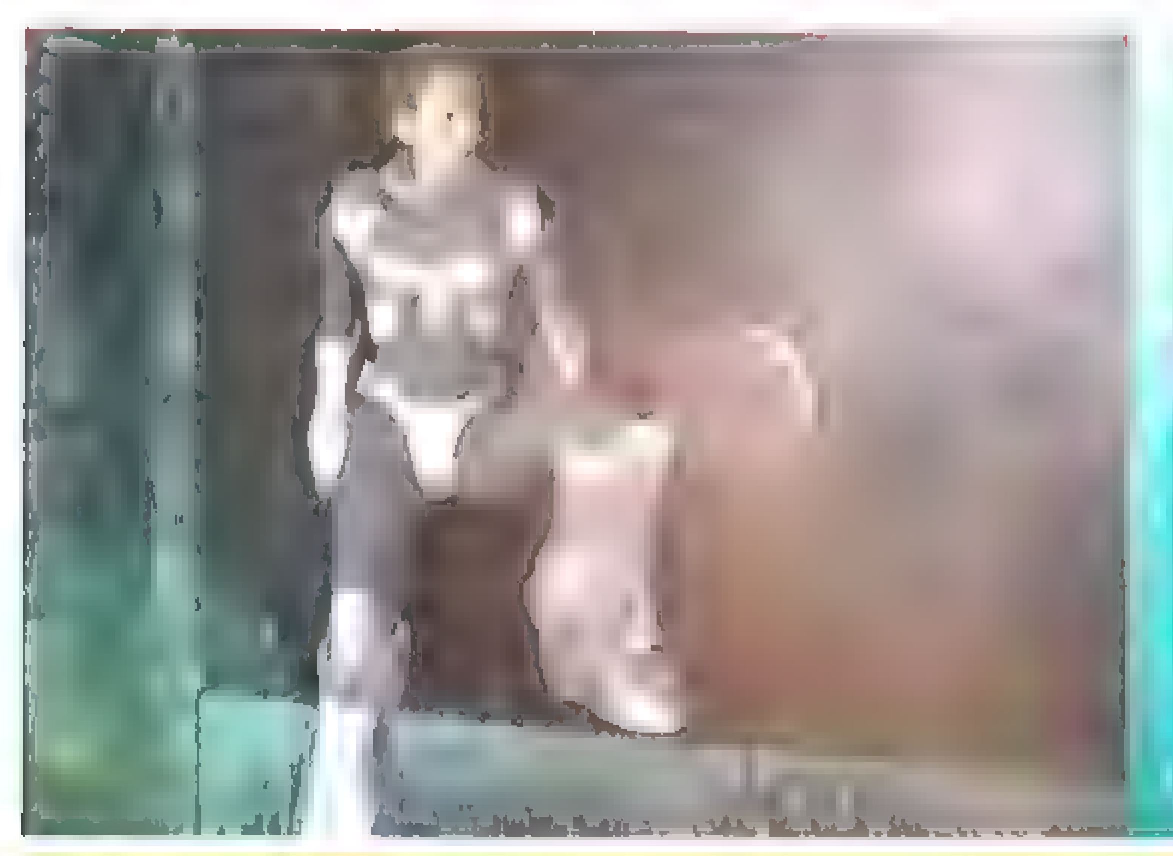
▶ 透過網路連線，還可向遠地的朋友下戰帖喔！



這款由DID設計公司所研發的新型態戰棋遊戲～『陸軍元帥』是改編自著名紙上棋類遊戲～『陸軍棋』的現代戰略棋盤遊戲，它也是眾多設計師努力下的成果。『陸軍元帥』可以自由選擇遊戲的難易度、挑戰電腦人工智慧的極限，亦可透過網路連線的功能向遠地的好朋友下戰帖，比一比誰的腦筋好。遊戲中精采的趣味音效及生動的電腦動畫，更增添了遊戲的樂趣，相信以前從未有過任何一款棋類戰爭遊戲能像『陸軍元帥』一樣，帶給玩家新鮮有趣的感覺並具有隨時想一玩再玩的新鮮感。

玩家將率領著一支精銳部隊，帶著你的勇猛士兵和新型武器執行玩家自行擬定的作戰計劃，並達成不可能的勝利任務。玩家將扮演古代孔明並身兼現代麥帥（麥克阿瑟將軍：二次大戰時的聯軍最高統帥。嘻！嘻！不好意思，終於有機會充當一下歷史小老師…）對抗著未知的敵人勢力（偉大的人腦和CPU），使用您那高人一等的智慧，佈下天羅地網的最佳陣勢、痛創敵人的心臟，並征服敵人的陣營。

在單人對戰模式中，玩家若自認功力不凡，即可向敵方最高統帥Alien所帶領的敵方精英部隊～異形軍團下戰帖，異形軍團具有武林中失傳多年的密技～筋脈移位大法（亦即於遊戲進行中自動變換兵力佈署位置），令玩家難登武林盟主之寶座，（哇！很酷喔！）要不要來試試看?!



# 吞噬者

| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

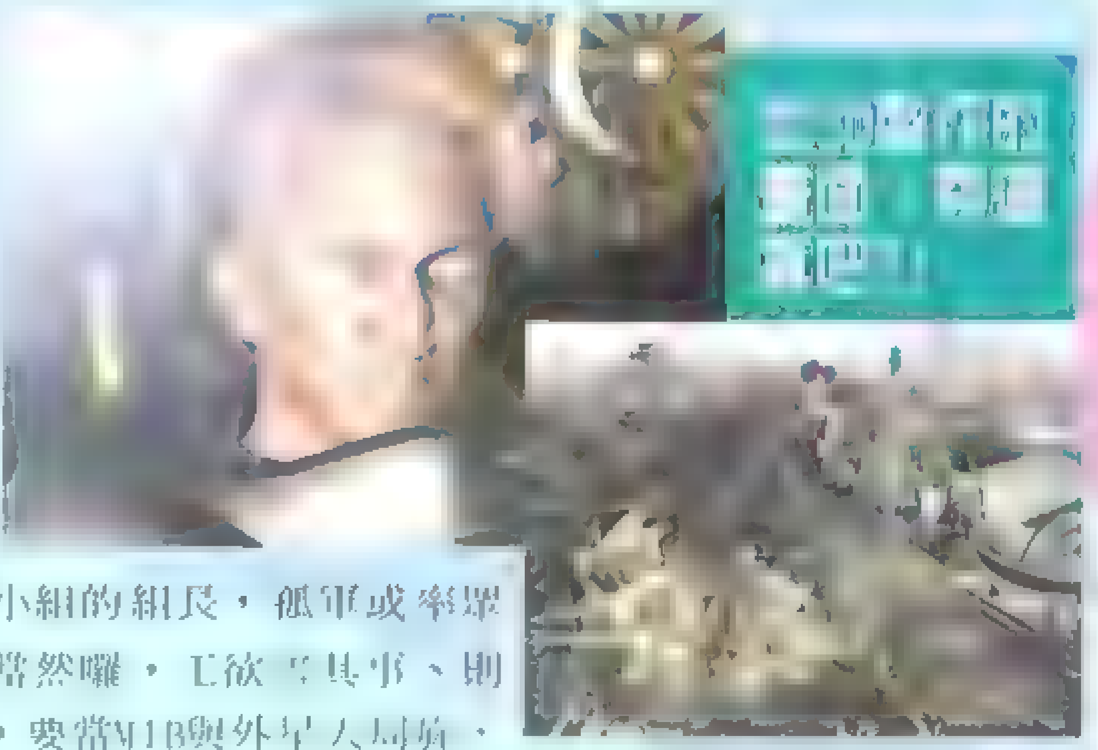


發出求救訊號……，近日內，這樣的事件已有好幾十多次了，為此，星際特別組織派了一支小組前往調查，尋找事件的緣由。沒想到，這次的悲劇原來是……。星際總署也為此成立了特警部門，專門處理這方面的事物，而玩家你就是其中的一員，你能不受那異於常人的壓力、終日在與鬼門關遊蕩的危險，而勇於接受挑戰嗎？



……各式設定原畫手稿……

## 這一次，你的任務是擊退來犯的不速之客！



故事的主要任務以清除入侵人類領域的異形為主，畫面並以45度3D視角呈現，玩家扮演的角色是特警或特警小組的組長，孤軍或率眾殺入險境，當然囉，工欲善其事、則必先利其器，要當MIB與外星人周旋，沒有良好的裝備，那無異是以卵擊石、自取滅亡。至於玩家喜歡用貝瑞塔手槍慢慢狙殺異形，還是用機槍掃射，或者是用火箭筒一轟呼？不管是什麼方式，遊戲提供了小從手槍、大至雷射槍、甚至是火箭筒等一應俱全的武器，不過呢，不要以為你是那個萬人莫敵且力拔山河的藍波，能夠左手拿支雷射槍，右手掛支重機槍，背後背一支火箭筒，腰上再懸幾顆炸彈，然後再背幾十發彈藥出門，那保證你走不出大門，就被壓死啦！所以多聽任務簡報、選擇適當的武器，才不會死無葬身之處…。

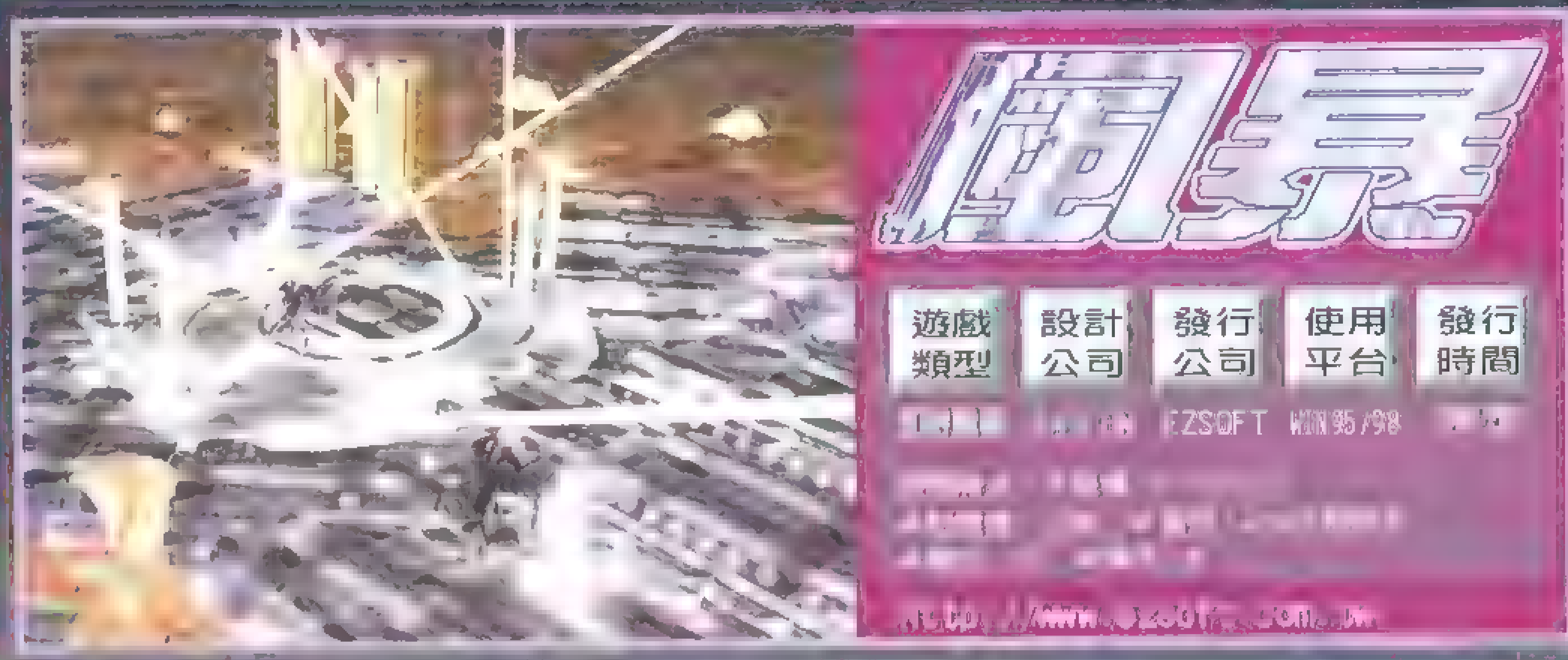


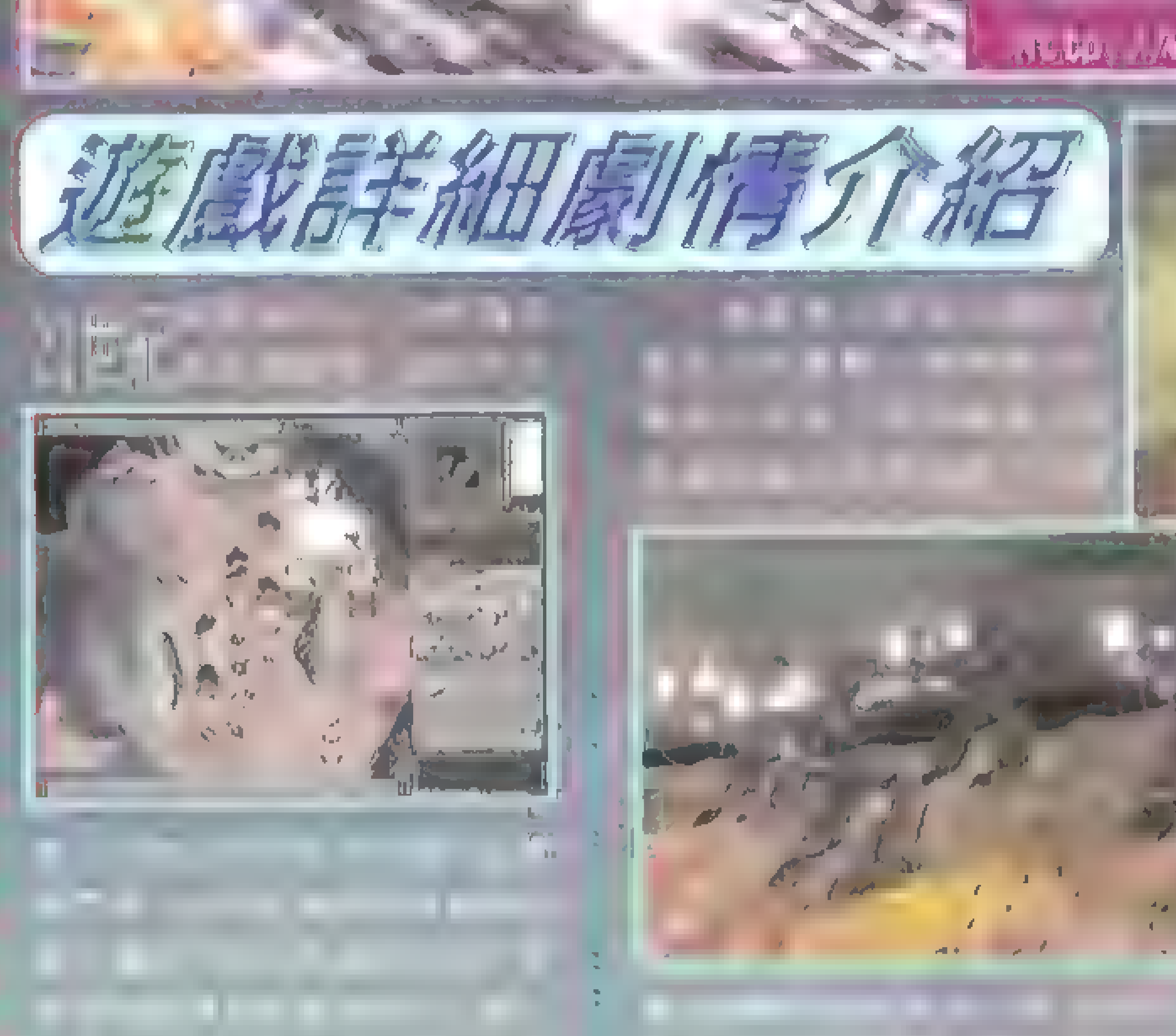
良好的裝備是與異形周旋到底的必備條件喔！

## 大家一起捍衛國土吧?!

一個人打異形多無趣啊！作者早已瞭解你那顆不安定的心容易騷動，遊戲提供了多人連線模式，上至網咖的IPX區域網路協定、下至數據機連線，一應俱全，你無聊嗎？打開電腦，撥通電話給朋友或者把全寢室的同學挖醒，大家一起來打異形，一起為人類的未來奮戰！有道是，生命的意義是創造宇宙繼起之生命，而生活的目的在增進全體人類的生活，所以呢？殺啊！看一個殺一個、看兩個湊一雙。但是千萬不要為了爭吵某隻異形是誰的戰利品而大打出手啊！





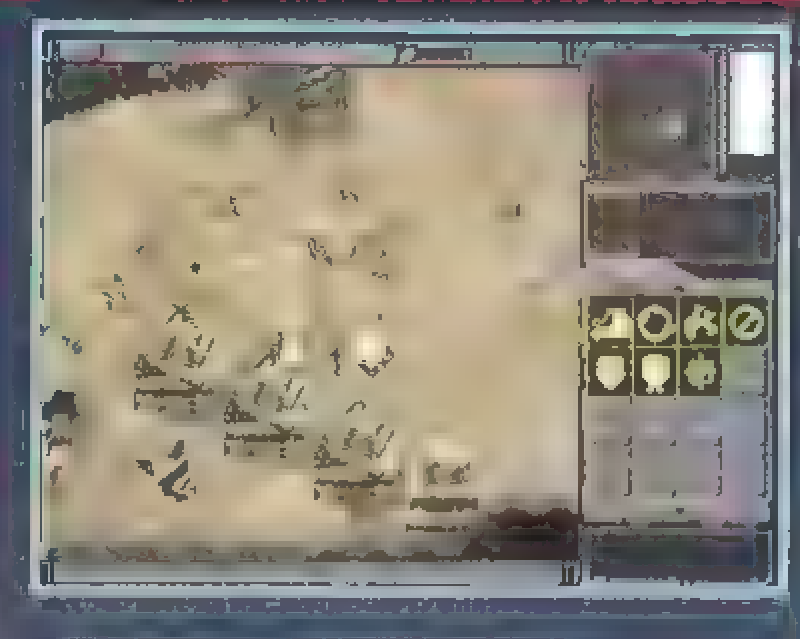







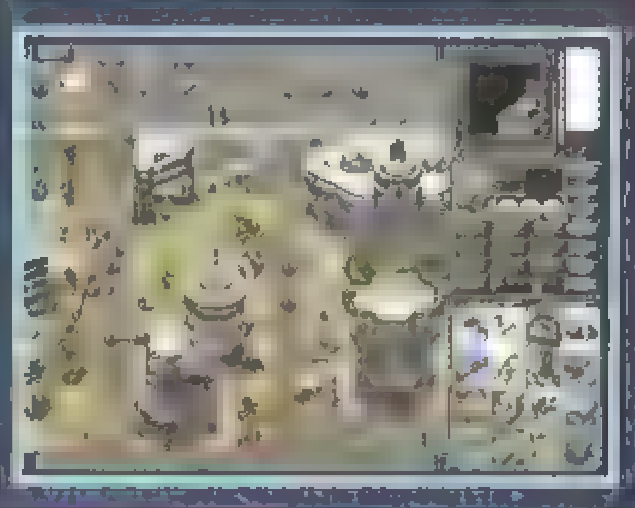

一場未來世界的戰爭正如火如荼的展開!!

Guardians of Lightness



簡寫爲GOL）的警察部隊。

對這種情勢發展，列強已感受到威脅，於是以武力壓抑GOL勢力的擴張，卻收到反效果，而LOC的力量相形之下對世界影響也就更深，它的警察部隊維持正義和去除不義的能力，比其他國家的政府或警察更有效。此時，UN爲了防止第三世界恐佈組織的威脅，和GOL勢力的擴大，結合全世界的軍備，組成世界規模的軍事組織UHNF（Unit-ed Hyper Nations Force），由GOL所領導的反對勢力，最後在世界各地與UHNF產生衝突。



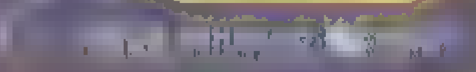
## 「風暴」的遊戲特色

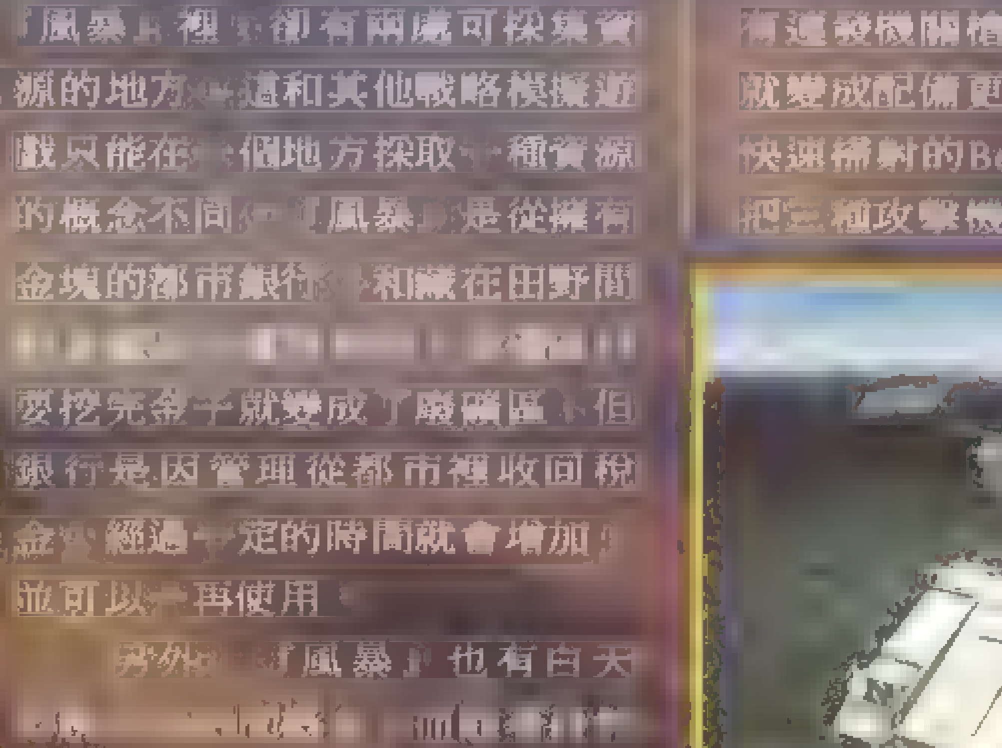
「風暴」是典型的即時戰略模擬遊戲，支援IPX、Serial Cable、Modem play、Battle-Net等的Internet Play ……在Internet Server [illegible]

[illegible]

就只有一種而已，且在採取資源的方法上，也有所限制。但在「風暴」裡，卻有兩處可採集資源的地方，這和其他戰略模擬遊戲只能在一個地方採取一種資源的概念不同，「風暴」是從擁有金塊的都市銀行，和藏在田野間[illegible]要挖完金子就變成了廢礦區，但銀行是因管理從都市裡收回稅金，經過一定的時間就會增加，並可以一再使用。

另外，「風暴」也有白天[illegible]化，在白天，比較方便進行戰鬥、採取資源和搜索等作業，可是一到了晚上，視野變小，並且有X-8現象（電子磁性障礙模式），就不能使用雷達了，且單位的功能也會變差，在活動上便有所限制，利用這些白天和晚上的特徵，在晚上進行襲擊比[illegible]

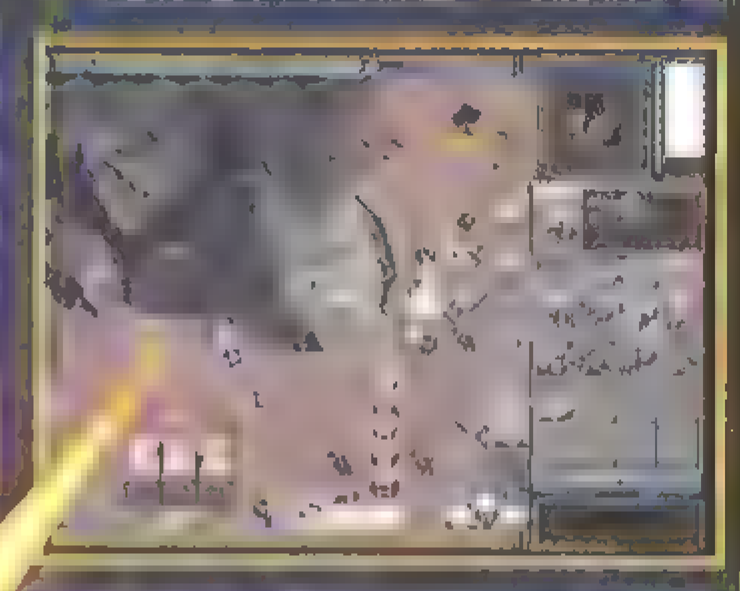




遊戲的資金來源之一～銀行

三種步兵單位合體能力，可以把能力升級，例如，把配備有連發機關槍的Attacker合體，就變成配備更強大的機關槍做更快速掃射的Berserker，像這樣把三種攻擊機器人分別做不同合體，就可以做出七種更強的機種。

「風暴」的另外一個特徵是，隨著地形的高低差，可使戰爭局勢改變，戰車的平射砲，是不能對在高地形的敵軍造成任何傷害，這時，我軍便得要用曲射砲反擊才行，而在低地形的單位比在高地形的單位，通常會受更大的傷害，因此，常常會有在溪谷等低窪地區的部隊，被敵軍全部消滅，等情況發生，相信此款戰略遊戲會令眾多戰略模擬玩家大呼過癮，[illegible]「風暴族」，較高低吧！

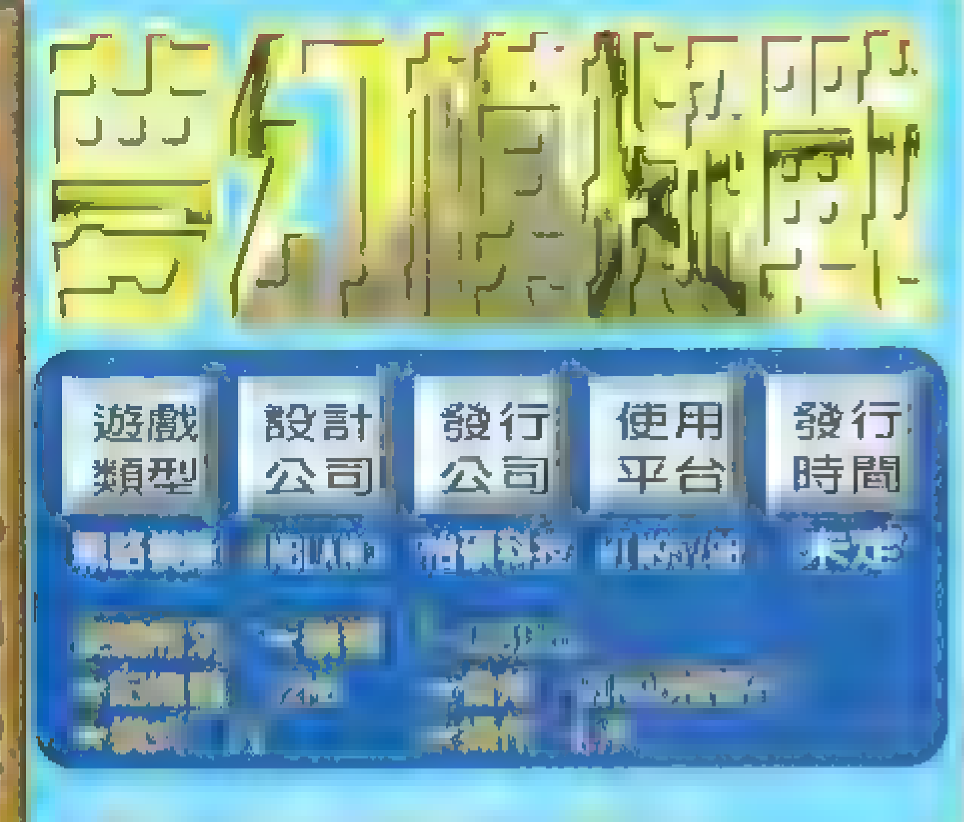


地形的高低差，會使戰爭局勢改變



刻劃的相當細緻逼真




## 經典遊戲～夢幻模擬戰即將與玩家見面

終於，MASIYA的成名作～夢幻模擬戰，要在電腦上與各位玩家見面了。這款SRPG的經典遊戲，已由國內代理商怡領科技取得獨家代理權，相信在全中文化之後，玩家們定能更加容易體會遊戲的精神所在。

一定有不少玩家早在多年前便已非常喜愛這款遊戲，其獨特的中世歐洲風格世界觀、在光與闇之間抗爭下所鬥的壯大冒險、充滿戰略要素的地圖戰鬥、令人欲罷不能的RPG成長職業系統、加上人氣漫畫家～うるし原智志筆下細膩優美的人物設定，不但在當時掀起一陣狂熱，更對日後的SRPG類型遊戲造成了極深遠的影響。本作也在廣大玩家的支持下，陸續推出續作，至今已有五代，移植平台更跨越了PC-ENGINE、PC-FX、超級任天堂、SATURN、PS等，堪稱遊戲史的一部經典。

本遊戲是取PS版本來移植的，雖說並不是由MASIYA，而是由UNBLANCE代爲移植至電腦上，但其完成度相當高，玩家可在畫面上尋回當年所鬥的點點滴滴回憶，儘管解析度提高爲640×480，遊戲中所有人物、戰鬥系統、地圖、職業成長等，都相當忠實地移植，連PS版才有的動畫片頭都完整收錄，因此只要曾玩過遊樂器版的玩家，絕對可以立即上手，而第一次接觸本遊戲的玩家也不需擔心，進入遊戲前，光之女神會爲你做詳盡的遊戲入門介紹，讓你充份掌握遊戲的樂趣。


PS版中的動畫也完整移植至PC平台上

## 獨特的轉職系統更增添遊戲耐玩度

# 忠實移植PS版本的遊戲特色

『夢幻模擬戰』中最大的特色，就是戰場的『指揮官系統』。每一位出場人物就是一名指揮官，在出陣前可僱請數隊傭兵來進行作戰，由於戰鬥是回合制，因此傭兵數越多，能進行的攻擊回數也相對增加，這是決定戰局優劣的重要關鍵。不但如此，所有雇用的傭兵消滅敵人時的經驗值，均是加算進指揮官身上，玩家可以放心的運用傭兵來作戰。

要注意的是，傭兵並不是單純用來消耗的，他們掌握了左右戰局的因素。首先，不同種類的傭兵，彼此間擁有強弱相剋的相性，舉例而言：步兵強於槍兵、槍兵強於騎兵、而騎兵強於步兵，如同猜拳一般；而弓兵強於飛兵，但卻對直接攻擊的兵種貧弱；相對的，飛兵便能對地面部隊造成極大的威脅；僧兵是特殊兵種，對於死靈、不死族等擁有壓倒性的優勢。…沒錯，在進入戰場時，能預先觀察敵方傭兵的種類、配置，再來雇用對我方有利的兵種，戰爭便已取得一半的勝利。

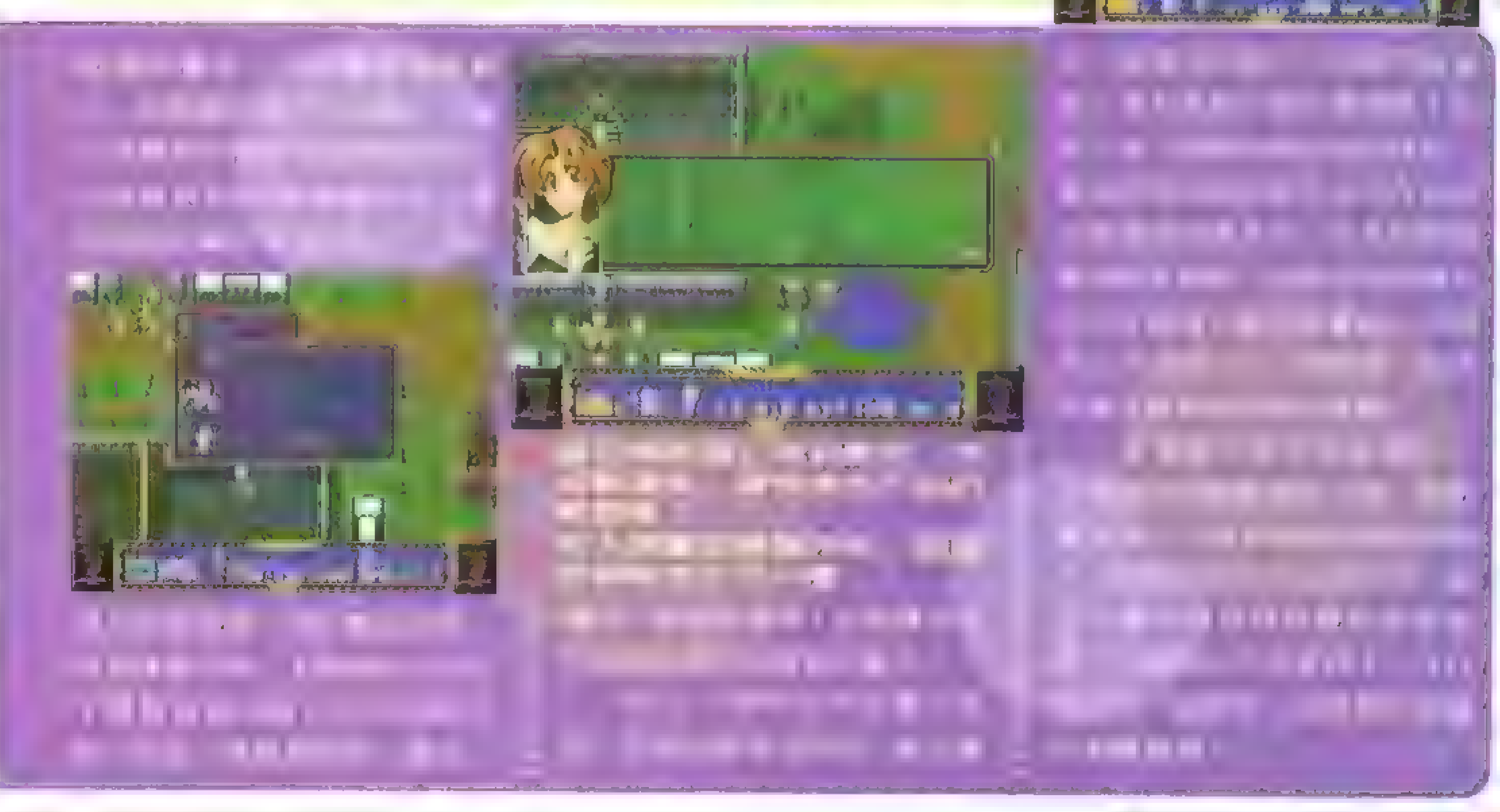
然而，指揮官與傭兵並不是各自獨立作戰的，而是相輔相成的關係。每一位指揮官都有自己的指揮範圍，當所屬傭兵在指揮範圍內戰鬥時，可獲得能力修正，不同職業的指揮官修正後的能力不一，有些職業可對其傭兵能力增加將近『五成』的修正值！即使該指揮官屬性較差，在其傭兵的護衛運用下，其戰力將極為可觀。如此傭兵護衛指揮官、指揮官提供戰力給傭兵，彼此間緊密地結合在一起。

不只如此，除了指揮官自己可執行治療的指令以恢復體力外，在所屬的傭兵受傷時，指揮官尚可為其做治療，將傭兵們圍在指揮官旁，下回合開始時，受傷的傭兵都可恢復一點的體力，亦即不管傭兵受到多重的傷害，只要不被消滅，都有機會挽救他們。當然，如果傷勢太重時，你可能便需要施一些醫療的法術來增加恢復速度，避免傭兵被全滅。

當然，遊戲的主角還是指揮官。盡可能為你的指揮官爭取多一點的經驗值，等級達到10級時，便有轉職的機會。但這裡有個訣竅，就是盡可能先殲滅掉敵指揮官的全部傭兵後再幹掉他，這理由是當敵方指揮官被打倒時，雖然他帶領的傭兵也會跟著消滅，但實際上是獲得不到那些傭兵的經驗值的！沒錯，除非有必要理由，否則別輕易攻擊尚帶領有傭兵的敵方指揮官，那些都是經驗值！



◀ 選擇欲雇用的傭兵種類與數量





# 艾蒂絲魔法大冒險

| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | 美夢成真 | 美夢成真 | [illegible] | [illegible] |

硬體需求／★機種：486DX…
★記憶體：16MB　★音效：WIN95相容…
★模式：SV…　★操作：K/M

## 聖德拉王國大歷史

早在三百多年以前，特里斯坦還是個無人居住的蠻荒之地，後來被前往探險的冒險者發現其中蘊藏有珍貴的稀有礦石後，漸漸發展成為一個以礦產為主的小城鎮。隨著時間的流逝，前來居住的人口越來越多，而在礦產逐年衰減的情況下，漸漸變的無法負荷，使得人們不得不轉向發展，因為大陸位居相鄰兩塊陸地的中間，自然成為兩地貿易的重要據點，在時間的洗禮下，特里斯坦遂成為一個以貿易為主的大城市。為了管理及維持日亦擴大的城鎮，全城鎮的人民選出了一位共同的領袖，那就是『聖德拉・法爾西斯』，而王國也以聖德拉起名為『聖德拉王國』。而現今的國王正是第三代的繼承者『聖德拉・漢克』。

特里斯坦市鎮中心街景，玩家可移動到任何地方喔！



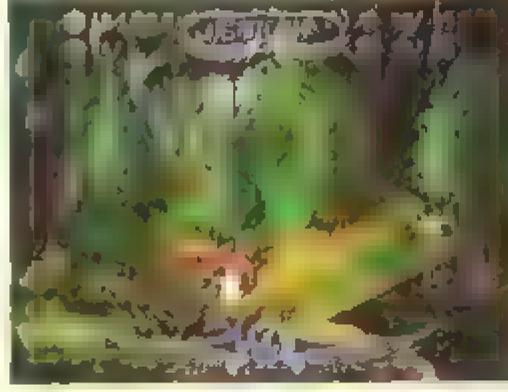
## 從這裡展開了艾蒂絲的魔法大冒險

為了保護僅有的珍貴礦物，國王下令封閉礦石的開採，但卻阻止不了神出鬼沒的盜礦者，在無計可施的情況下，只有封閉通往礦坑的森林通道，森林中也只允許擁有特別通行證的人才可進入，經過了數十年之久直到現在。在國王與人民共同努力下，特里斯坦已是聞名於世的貿易中心，來往的人口越來越多，繁華的景象四處可見，但安逸的人們卻逐漸遺忘這片大陸上曾經流傳下來的種種傳說。

艾蒂絲與兒時玩伴葛絲在一年前，來到了聖德拉國王所創辦的『聖德拉魔法學院』學習魔法，靠著院長尼克先生的幫助，寄住在古老的魔法研究所之中，過著平靜的生活。在完成基礎魔法課程的一年後，就要選擇種類繁多的應用魔法課程，如回復系魔法、攻擊系魔法、甚至也有教導如何成為召喚異獸的召喚士…等的課程。為了籌備日後課程所需要的費用，葛絲早已在院長身旁暫做助手的工作，而艾蒂絲卻因為實習攻擊系魔法而延誤了找工作的時間，隨著日子一天天的過去，艾蒂絲也越來越煩惱…。



▲這是貴族專用的圖書館，收藏有無數珍貴的書籍，一般人禁止進入





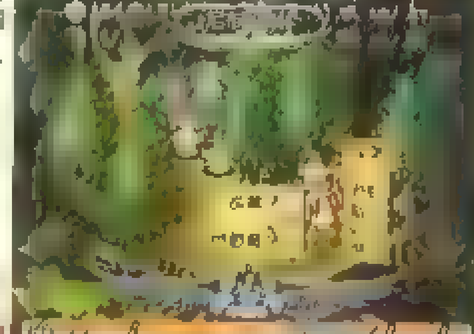




# 遊戲系統介紹

玩家可自由移動於場景之中，而在場景中所碰到的野獸都將以即時動作的方式呈現，玩家可向不同的野獸作出不同的戰鬥方式，當然啦！避開野獸也是個不錯的選擇，但如果一個不小心，可能就會受到野獸的攻擊喔！

玩家也可以選擇接近敵人後用杖來做物理性攻擊，或是選擇使用魔法或攻擊性道具做遠距離的魔法攻擊，而在使用魔法時，必須先將法術裝備上才能使用，且所有的攻擊行動都必須在氣集滿後才可行動。



使用魔法前必須先裝備上欲使用的法術種類



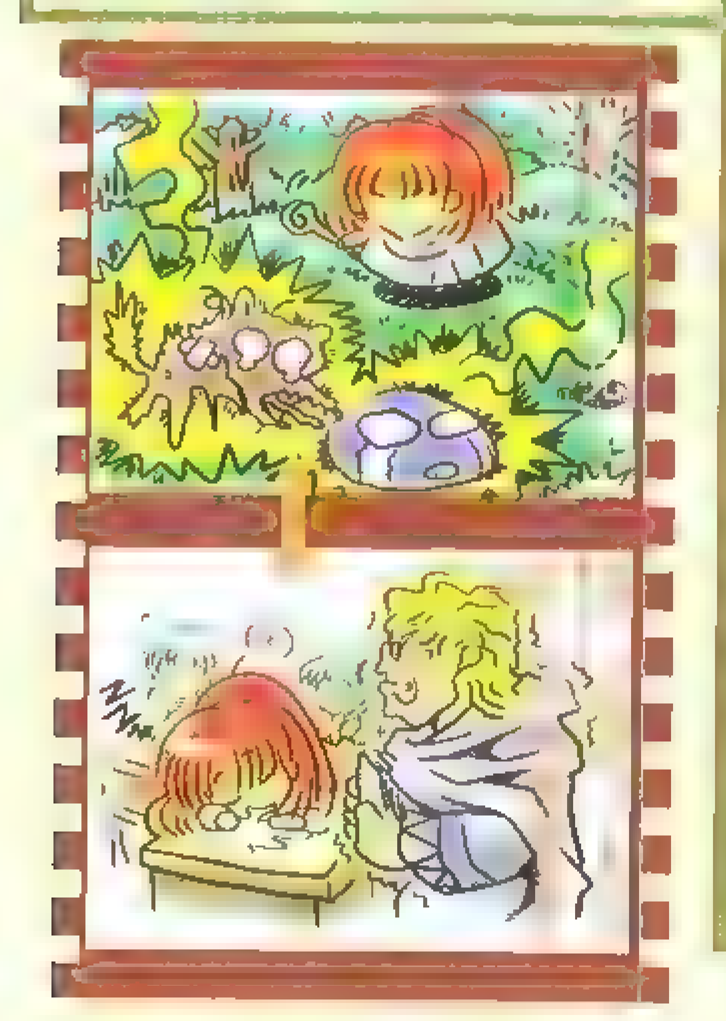

[illegible]

每種武器、防具或是飾品都會影響主角的攻擊力、防禦力、魔法力、魔防力。

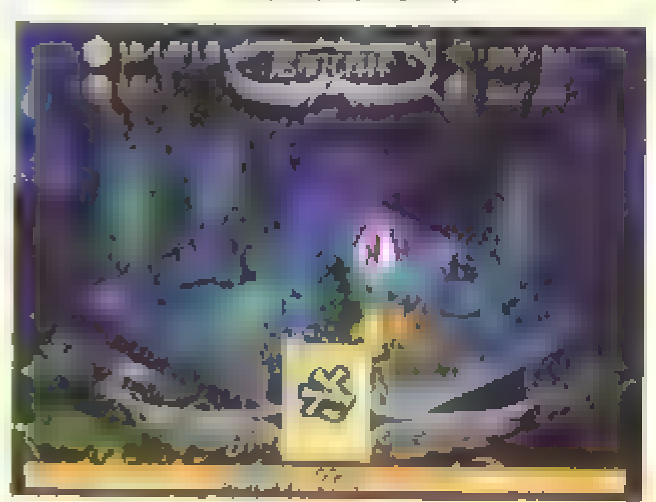
玩家在遊戲中將會碰到種種的特殊事件，在事件中由玩家自行決定選擇自己的答案，而走向不同的結局。



這是主角的家中實驗室



在森林的地圖上，玩家可以在不同的地點採到不同的材料，但不是所有的地點都有可以採集的材料，而採集時會消耗時間，所以如果已知道某地點有什麼材料，最好先記錄下來，以免若要再回來採集時找不到地點，白白浪費了寶貴的時間。



採集到某種材料囉！

## 委託工作

在魔法道具屋完成後，玩家可自由接下魔法道具屋中的各種委託工作，如果在限定時間內順利完成的話則會有相當的酬勞，並會增加主角的名聲值，但如果未能完成，則會降低主角的名聲值。



[illegible]

## 鍊製道具

玩家可在野外的森林或湖邊採集到鍊製所需的材料，但並不是所有採集到的材料都可以使用，如果不知道材料的作用或特性，就無法使用此材料來鍊製道具。同理，如果只知道鍊製道具的名稱，而不知道鍊製時需要的材料，則同樣無法鍊製出道具。



[illegible]

在魔法學院中可以學到兩種課程，一為「學習新知」、一為「鍊金實驗」，分別可以增加主角的知識及技術，對於主角自己在家中的鍊金實驗有莫大的幫助，在經過一定的課程後並可以學到各種不同道具的提鍊方法。



學習新知是很重要的喔！




## 另一部以電影題材製作的中國古裝遊戲

故事的開端是描述兵部尚書楊宇軒，密奏聖上彈劾東廠，不料事機敗露，遭東廠先發制人緝捕入獄，並施以酷刑逼問兵符下落。楊宇軒[illegible]提攜的禁軍總教頭周淮安，為報楊宇軒栽培之恩，不顧自身安危與女俠邱莫言潛入東廠大牢搭救恩師，卻誤中曹少欽埋伏，身陷東廠大軍之中，周淮安與邱莫言奮力突圍逃出京師，為了逃避東廠耳目而分頭行事，二人臨別前相約在龍門客棧相會。

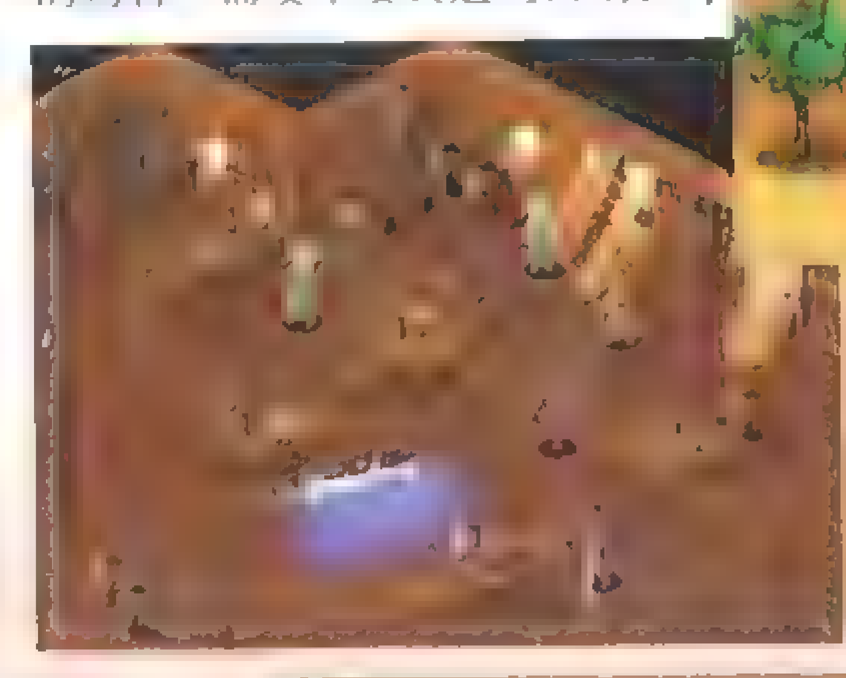
龍門客棧位於大漠荒野，客棧老闆娘金鑲玉[illegible]客棧，讓往來[illegible]，但背地裡卻幹著見不得人的勾當。當周、邱二人來到龍門客棧會合後，正要起程出關時，不料大漠風起、雷電交加，暴風雨阻斷去路，此時東廠二位當家帶領追兵假扮商隊進駐客棧，雙方人馬已諳對方實力，在彼此未揭露對方身份的狀況下，加上地頭蛇金鑲玉不斷從中攪局，三路人馬就在客棧內展開一場勾心鬥角、敵我難分的激戰。





## 傳統遊戲要素融合新玩法的設計

『新龍門客棧』是採用傳統的回合制來進行遊戲，玩家除了要與敵人戰鬥廝殺之外，還要留意戰場的每個角落，看看有沒有NPC可以傳授超強的絕技或是贈送罕見的寶物。不過，遊戲中不是所有的NPC都是有利於我方的；有些武藝高強、見錢眼開的賞金獵人，可是會為了高額的賞金而加入敵方，這些敵人個個身懷絕技，可不像一般的小嘍囉那麼好對付，但是只要能順利解決這些賞金獵人，就可以從他們身上得到鉅額的銀兩；當然，只要你出得起價錢，這些勢利的傢伙也可以為你效命。遊戲當中加入許許多多的NPC，帶給玩家更多的驚喜，而要不要與這些NPC打交道，則全由玩家自己決定了。這樣的設計將回合制戰略遊戲注入了不少新的樂趣。



▲[illegible]

◀[illegible]

在角色的能力培養方面，也摒除了單純的練功方式，人物的特殊技能不是隨著等級的成長自動出現的，而是要先得到武功秘笈才能夠學習秘笈中的招式，之後隨著經驗值的成長，招式的威力才會跟著增強。如此的設定給予玩家充分的自主性，角色間的必殺技都不是固定的，玩家可以讓任一名角色學會多種絕技，使他在戰場上戰無不勝、所向披靡；當然，玩家也可以將所得到的秘笈平均分配給多位人物學習，讓隊伍中的每個角色都各有所長、平均成長，好於戰場上截長補短、相互搭配，發揮團體作戰的優勢，達到克敵制勝的目標。



遊戲中還加入了武器相剋的設定，例如：刀剋槍、槍剋劍、劍剋刀等等，不管我方角色的能力再強，只要碰上持相剋武器的敵人時，一樣無法施展出原有的威力，所以如何安排我方人物平均的成長，讓使用各種武器的角色都能發揮所長，才是制勝的真正關鍵。

遊戲中的武器、道具設定非常的考究，玩家不會在遊戲當中看到西洋武士的盔甲，也不會有什麼菊一文字刀、吹雪、村雨之類的東洋名詞。製作小組在物品的名稱與造型方面，都下了相當的功夫尋找資料，希望玩家能夠深刻地體會出國人自製遊戲的特色所在。

另外，值得一提的是電影中出現過的東廠殺人利器，都會出現在遊戲之中，像鳳尾箭就如同電影中所描述的箭無虛發，可以繞過障礙物命中敵人；還有像散彈槍一樣的胡天射雁箭，發射出去後會散開成為一片箭雨，讓敵人無從躲避，以及殺傷力大、中箭後無法拔出的犬齒倒勾箭等等…；玩家在遊戲間，不難體會出製作小組很巧妙地將電影與遊戲結合在一起。

[illegible]：明朝的改良式兵器，如矛可刺、如刀可砍

胡天射雁箭：東廠日夜趕製的殺人利器，箭一出弦即散成一片箭雨，令人無法躲避

「新龍門客棧」裡的人物、場景，完全採用3D模組構成，其中人物方面是使用可愛的卡通造型，在劇情上則將電影中演出的劇情、寫實的詮釋手法，改變成遊戲世界中特有的逗趣氣氛。在場景方面，每一關的地形、景物都依照故事的需求而精心繪製，玩家可以很深刻地感受到電影當中，所描述的峽谷攻佔了、暗夜奪營帳等劇情，在改成遊戲之後，仍然不失原味完整地繪畫出相同的氣氛。



在音樂的取材上，特別網羅了多首中國內陸、西北地區的民謠小調，配合上傳統樂器的演奏，使得整個遊戲的進行，都能完美呈現出中國邊塞風情，加上遊戲的音效是由國內專業的配音公司錄製，品質不輸國外遊戲的水準，相信玩家會在悠美的配樂與生動的音效烘托下，完全融入遊戲之中。





# 亞瑪 3D 蘭斯

| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | [illegible] | 歡樂盒 | [illegible] | 12月 |

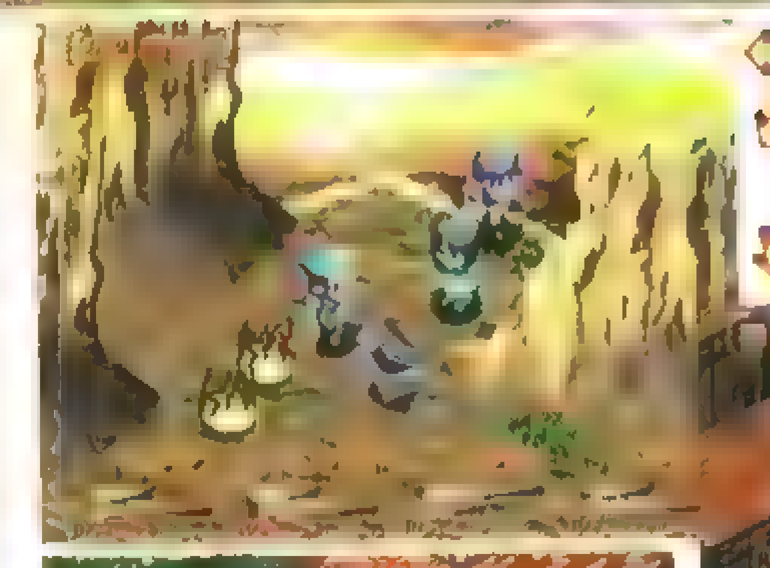
硬體需求／★機種：P-100以上
★記憶體：16MB　★音效：WIN95相容卡
★模式：SV　★操作：K/M

## 為愛而戰的壯闊史詩

故事是由主角帶領者一群伙伴在Langsam的大陸上展開的夢幻之旅，其間發生許許多多的疑團，有待各位玩家一一化解。在那遙遠記憶的痕跡已不復存在的時代，愛情並不是人們溝通的方式，戰鬥才是生存的唯一法則…。

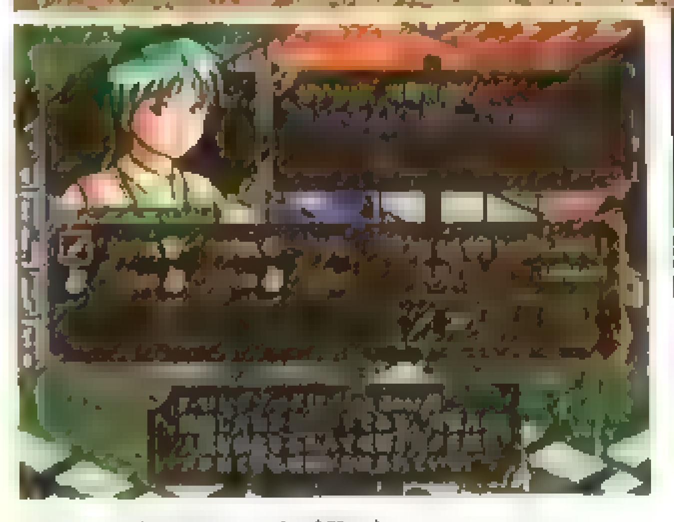
在一個未知的國度中有一朵被『修特拉魯』稱爲國花的亞瑪蘭斯枯萎了，代代相傳的勇者率領著一群爲愛而戰的勇士，一心一意以保衛亞瑪蘭斯的力量爲目的，在背景爲中古歐洲的未知世界，一群爲愛和理想的騎士構成了壯大的史詩…，這個充滿奇幻的冒險正等著您來挑戰。不一樣的故事背景、不平凡的冒險目的，蘊藏著一股不一樣的遊戲感覺。

遊戲中您將扮演故事中的主角李昂＝法蘭迪（Liann），並帶領著各式各樣充滿自我風格的伙伴們展開一場拯救祖國的壯大冒險物語。藉由對話及事件的發生您會增加一些新的夥伴，包括公主、小魔女、男戰士和女騎士等。所有的操作介面非常簡單明瞭，一看就能瞭解。遊戲節奏快，不同於一般的RPG戰鬥方式，即時地將戰鬥結果表現在您眼前，不用像回合制戰鬥一樣的等待。

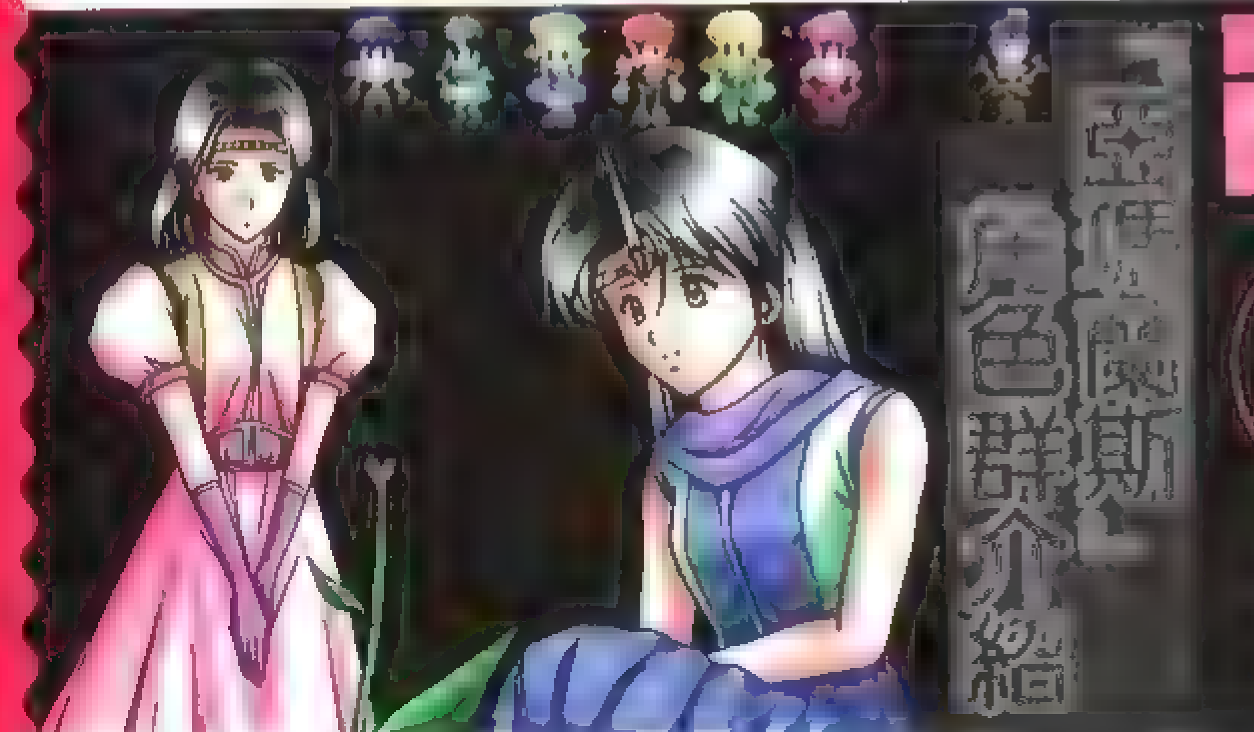


裡面裝了什麼寶物呢？

[illegible]



AI自動戰鬥設定表



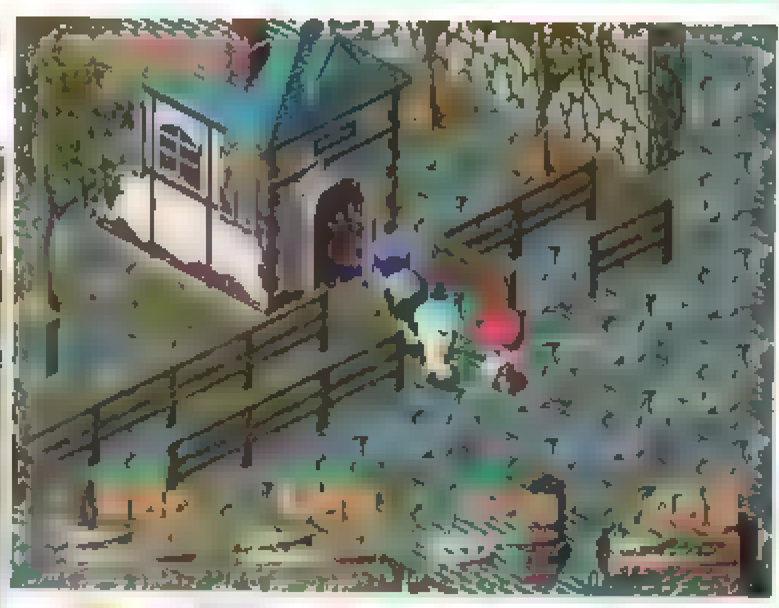



# 全台首見含MMX技術指令集的3D動作角色扮演遊戲！

如果您的CPU是含有MMX技術的，而您又酷愛角色扮演遊戲卻不認識日文的朋友，那您一定要密切注意這款ARPG的傑作「雷瑪斯」，它以全新的劇情和細緻的3D立體人物帶您一同遨遊於MMX的最新技術世界，3D視角的遊戲進行模式、滑鼠直接操作、動態的立體戰鬥畫面，十分的生動，整個世界地圖採用高自由度的方式來進行遊戲，而且是全中文的哦！此外更增加了MMX技術的57個指令集，讓您的畫面更流暢、更逼真，另外，登場人物的特色也頗受好評！這一款遊戲很適合愛玩同類型遊戲的老饕和新手玩家，如果您是個RPG遊戲老手，玩膩了一成不變的文字遊戲時，這套遊戲將會是您不錯的選擇！







畫面流暢、真實的3D場景







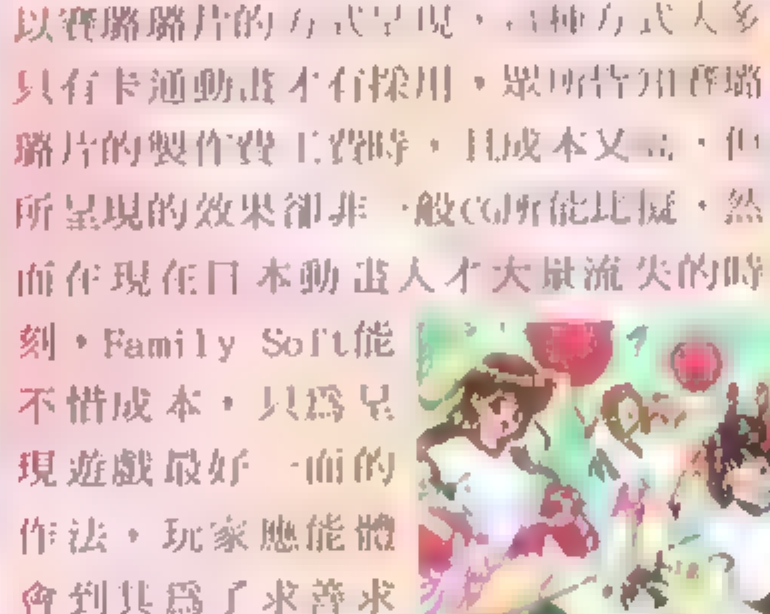

在次世代主機PlayStation上，與科樂美的純愛手札並執戀愛模擬遊戲牛耳的Family Soft所出品的「初戀」，在眾多玩家的強力要求下，終於由PS平台移植到WIN95平台，玩家不需另外購置次世代遊樂主機，便可一睹初戀那迷人的風采囉。


▲充滿青春活力的高校生活

## 飛揚的青春、初戀的故事最令人難忘…

青青子衿，悠悠我心，高中生可是個令人懷念的生命階段，年少輕狂，許多人的終生好友或事業伙伴都是這時期結識的，而「初戀」的故事背景便以最令人懷念的瑰麗高中生活為舞台，將時間定在從高一到高三那一年有情人節，並以在你身旁的十位女孩為中心人物所展開。

初戀的畫面不同於一般時下的戀愛模擬遊戲採用CG作畫方式，而改以賽璐璐片的方式呈現，這種方式大多只有卡通動畫才有採用，眾所皆知賽璐璐片的製作費工費時，且成本又高，但所呈現的效果卻非一般CG所能比擬，然而在現在日本動畫人才大量流失的時刻，Family Soft能不惜成本，只為呈現遊戲最好一面的作法，玩家應能體會到其為了求善求美所花費的苦心。





初戀採全程語音製作，每位女主角都由專屬的配音員扮演，各有其特色，並且配音陣容也是一時之選，玩家可以好好欣賞日本專業配音員的精彩演出，同時背景音樂採CD音軌錄製，雖不是絢爛華麗的配樂，但也悠揚動聽，緩緩烘托出那份情竇初開、青澀戀情的情懷。

戀愛模擬遊戲的重頭戲當然是如何能衝破重重難關，向心上人表白，以獲取佳人芳心。在『初戀』裡，玩家開頭所設定的個人資料將會影響遊戲初期的進行喔，例如若設定為社長家庭，那手頭便有相當寬裕的銀子，若是演藝世家，則會有張俊俏的面容，然而金錢不是萬能、面貌不是一切，只要肯努力，還是可以掃除一切障礙，畢竟一顆誠摯的心才是最重要的嘛！




遊戲中事件繁多，要追到傾心的對象可不是件容易的事喔！

# 浪漫創世神話

| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 模擬養成 | KING RECORDS | 日商TGL | WIN95 | 已上市 |

硬體需求／★機種：P-100以上
★記憶體：16MB　★音效：WIN95相容卡
★模式：SV　★操作：M

## 歡迎您來到浪漫創世神話的夢幻世界

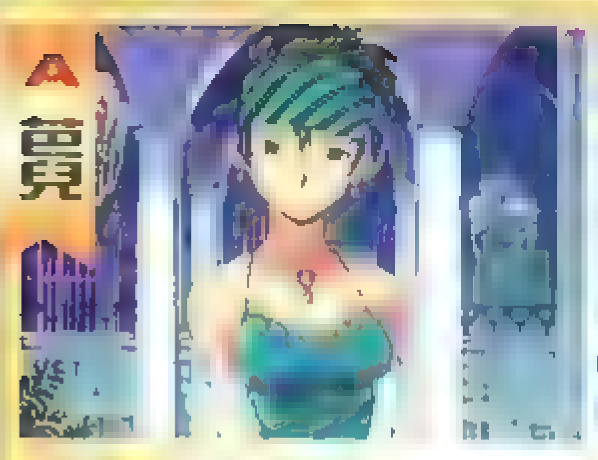
歡迎您來到「浪漫創世神話」…，它是由女神凱爾得露特所構想而出的夢幻世界。在這個遊戲裡，您將要擔任裡面的一位執政官，必須成爲培養12位女王候選人的一份子，是部養成模擬遊戲。12位候選人她們雖然各有各的身份背景、種族，但是都是一群個性豐富的女孩喔


歡迎來到「夢幻世界」


所有登場的女王候選人

## 12位女王候選人資料檔案

A 賈



Class　海賊
Blood Type　O
Weight　46 kg
CV　新山　志保

出身背景是海賊首領的女兒，從小就在甲板上長大的。周遭的朋友都是一些粗魯的海賊，對於打鬥的事習以為常，喜歡打鬥，不管是吵架或是賭博都很少會輸。雖然常常會反抗父親，但像這樣的女孩反而非常在意父親。從父親的角度來看非常像自己的妻子，在陷入絕境的時候會全力以赴，而意志堅定的心也是來自於母親的個性。母親在航海途中遇難因此下落不明。內心裡一直想要找尋母親，思念母親時絕不在人前掉眼淚。



B 瑪格麗特



Class：舞孃
Blood Type：AB
Weight：48 kg
CV　長擇　美樹

母親是位舞者，父親則是大商人，因為本身很有才華，環境適應力也很強，上流無法接受到她直率的一面，但其實她內心是非常脆弱的。常常等待母親從舞台上工作回來，雖然很不願意，但還是這樣磨練過來了。由於小時候訓練出來的舞技和本身的良好天份，在舞藝裡展現出無人可比的魅力，非常害怕出身背景被人發現。



## C 芳緹妮

Class：魔法師
Blood Type B
Weight 46 kg
CV 泥村 展子

稱她為「魔法師」，還不如說她是「會使用魔法的女孩」來得恰當。和魔法師的父親有些不同，是個有上進心的人，不論付出的努力是否得到對等的回報或落於人後，遇到什麼事都抱著不服輸的積極心態，踏實的個性和身為人類的父親極為相似，這也是她最為吸引人的理由之一點吧！

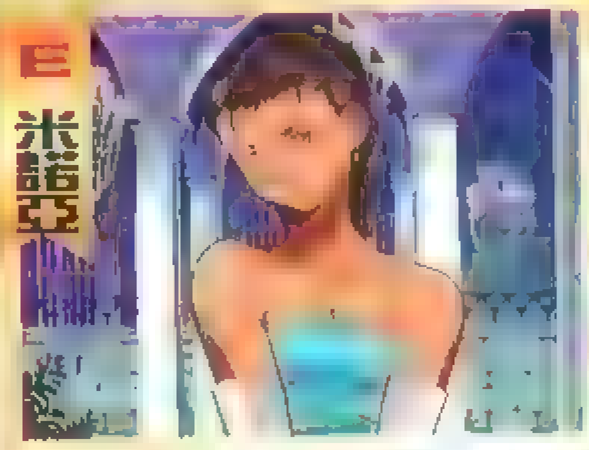
## D 莎紫



Class 鍊金師
Blood Type AB
Weight 48 kg
CV 小櫻 悅子

[illegible]環境[illegible]長[illegible]女孩[illegible]父親[illegible]成為[illegible]鎖。她具有開朗和寂寞的兩面極端個性。

## E 米蕾亞



Class：女戰士
Blood Type O
Weight 55 kg
CV：大谷 育江

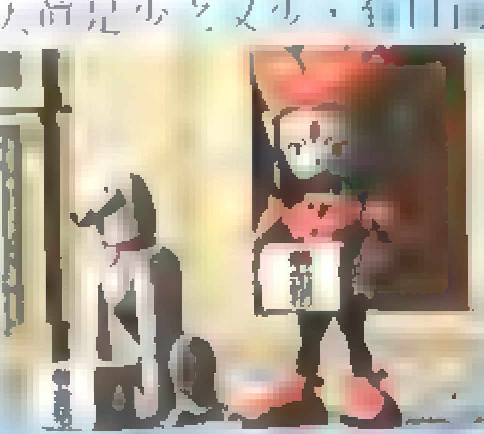
亞馬遜族是遠離一般村落，而是住在熱帶叢林裡的女性戰鬥部族，[illegible]向附近的人挑戰，重覆戰鬥和掠奪的事情，[illegible]的城堡也是戰利品，漸漸而成為他們的要塞。在這種環境下長大的女孩，正是道地亞馬遜族的人，身體非常健康，即使放任不管也可以照樣生活，這點和小時候一模一樣，父親下落不明，母親在不知不覺中懷孕、生下了她。或許是和旅行家熱戀生下來的吧！不去思考的個性和體型也是得自母親的真傳

## F 瑟兒

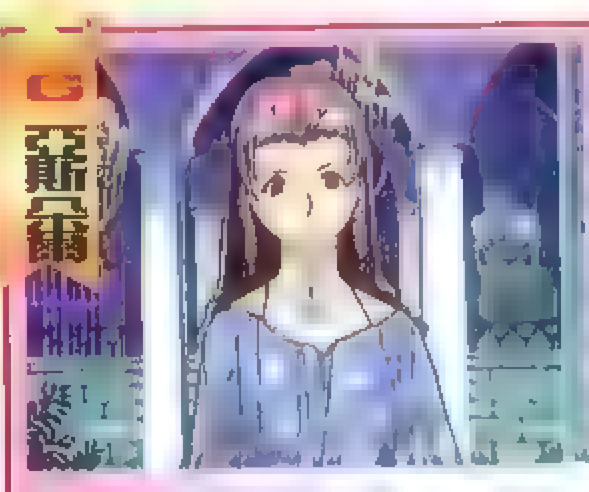


Class 龍女
Blood Type AB
Weight 40 kg
CV 麻生 加保里

很久以前，龍族[illegible]可以自由地往來[illegible]環境[illegible]不知不覺的結合[illegible]龍女[illegible]，也會有[illegible]人出現[illegible]但是詳細故事不明[illegible]身份[illegible]她[illegible]何？她[illegible]戰鬥[illegible]的性格[illegible]難道是血統的關係嗎？



## G 亞蕾爾



Class 王族
Blood Type O
Weight 44 kg
CV：飯塚 雅弓

在凱爾得露絲還是混亂時代時，最具有權力的王族後裔。經過長久的大戰，這王族得以變成另一個風貌存留下來。他們不採取讓現任的女王下台，不做這種明顯的反政府活動。只是期待時機的來臨，當世界再度混亂時，計劃成為統一凱爾得露絲的王國。或許舊王族將會有崛起的一天，但現在還遙不可及。雙親都還健在，雖然默默無名但日子卻過得很幸福

## H 可洛娃



Class：貴族
Blood Type：B
Weight：45 kg
CV 桑島 法子

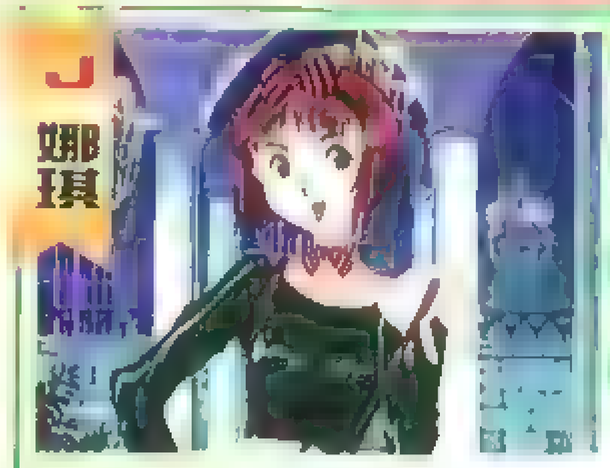
家[illegible]非常富裕，是[illegible]的人，從小就由幾位侍女服侍長大的，因為這個緣故，形成了任性和自我中心的個性，可以和大家自然地成為朋友，具有交際手腕[illegible]王室的血統身份，所以內心裡隱藏著[illegible]的心態[illegible]的角色，或許是她心結的關鍵吧！







混血兒的她，父親是人類、母親是精靈。在凱爾得路絲裡雖然異種族和人類並沒有很大的差別，但是精靈族原本就是非常膽小的，根本就很少出現在人類的面前，這對於身為人類的父親是件極不自由的事，因此在她10歲時，換算成人類的年齡，便離家出走。個性上的自戀是為了減低失去父親寂寞感的方法？




和家畜一同成長。知道自然具有強大的力量，具有愛護家庭、體恤老年人的心，或許是來自於勞動者的家庭吧！自從和自己一起成長的牛去世以後，稍微變得較為成熟了。對於家族以外的人，有時會有不講理的地方。非常正直不會和別人有什麼衝突，常常都是一帆風順的。會有愛慕之心，屬於迷上了就會跟到底的人。




連自己的事都不知道的奇特女孩。總是發呆、躊躇不決於街坊人群中。何時、何處出生以及父母的事情全然不知，臉上沒什麼表情，有種「事不關己」的感覺。這女孩是因什麼理由被選為女王候選人，執政官也不明其由。聽說和凱爾得露絲裡擔任守護天使的四個人有些關係吧…！




母親是個地位高等之僧侶的姪女，在成長過程受到母親的影響很大。和其他僧侶常有交流，特別是常聽到僧侶們談論其他國家的事，使她對異國充滿著憧憬。很多僧侶在修行途中會覺得無趣而選擇其他的路，但是絲蘭是個求知慾很強的人，所以非常喜歡旅行。

## 只剩一年囉…你該怎麼來培育這些女孩呢？




神選女王選出的日子大約還剩一年。在這段期間，你要怎麼培訓這個女孩，她的未來將掌握在你的手上了。

還有，在「浪漫創世神話」裡具有所謂的「轉生系統」。這系統會把前一任女孩的能力，轉移到下一位女孩的身上，可以讓她不斷地成長。沒錯！這一整年所有的記錄將不會因此結束，故事將會延續發生…。

## 使故事不[illegible]「[illegible]系統」

「凱爾得露絲」是依照女神凱爾得露特的「心願」所形成的世界。因此人民將未完成的「心願」、未實行的「願望」，交付在女神的手上，以靈魂的身份再次被轉生。沒錯！就像女王本身的心理一樣，持著「未完成的心願」，靈魂重覆轉生是為了要達成「心願」。據說當「心願」完成時，那時候女神的「心願」～靈魂也將會有歸屬…。

在「浪漫創世神話」中，可以將前一任女孩的部份能力，轉移到下一位女孩的身上，讓她不斷地成長。這個就叫做「轉生系統」。因為有繼承的能力，使女孩可以選擇原本無法學習的訓練項目。「靈魂」最多有五次的轉生，可以繼承之前的能力…。





…王位，就看您的決定囉！

辣片追緝令：浪漫創世神話

# 創世神話



| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

## 弔詭的卡通式獨特風格

創世神話的畫風採卡通式風格，短短矮矮的二頭身人物，加上那可愛的雲朵和路邊的小樹和小花，構成了創世神話獨特的風格，初見遊戲開頭，玩家或許會被那高聳兩旁宮殿的畫像所震撼，然而一進入遊戲卻發現和先前的印象全然不同，開始懷疑自己的眼睛，而這是創世神話的獨到之處，由於題材相當嚴肅，所以SAMSOM便採用這種作法來調和一下氣氛，雖然如此，卻不因此而改變了那充滿張力的故事劇情，等待你慢慢去發掘





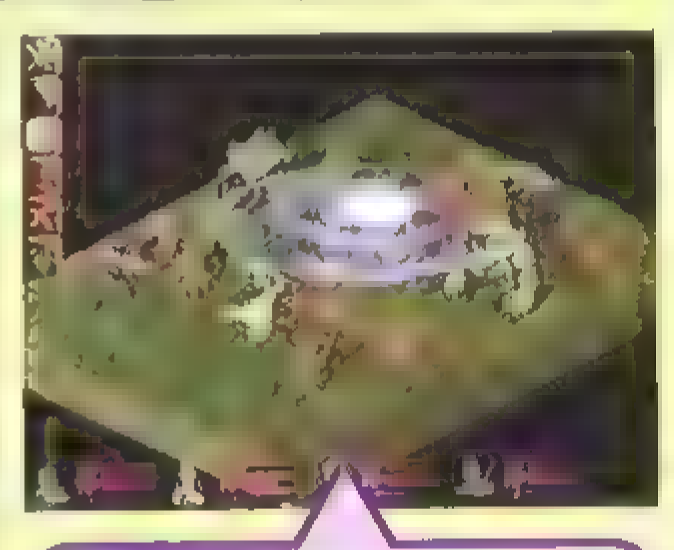
採卡通式可愛畫風呈現的「創世神話」

## [illegible]

創世神話是款典型的角色扮演遊戲，故事取向及豐富的劇情，充滿了衝突與對立，傳統二元式善惡的思考並不適用於這裡，何為善？何為惡？善惡的定義不再如此明確。創世神話在一般情形下是採2D平面移動，而進入戰鬥畫面則切入3D、45度視角，敵人一排、我方一排，大夥兒排排站。而戰鬥方式基本上屬於回合制，再加入一些即時制的精神。另外，對話視窗更是一絕，當你跟村民對話時，鏡頭會由遠拉近，放大你所在的區塊，並秀出你的獨照，值得一提的是，當鏡頭由遠拉近時，畫面並未因此糊掉，可見製作小組的用心。

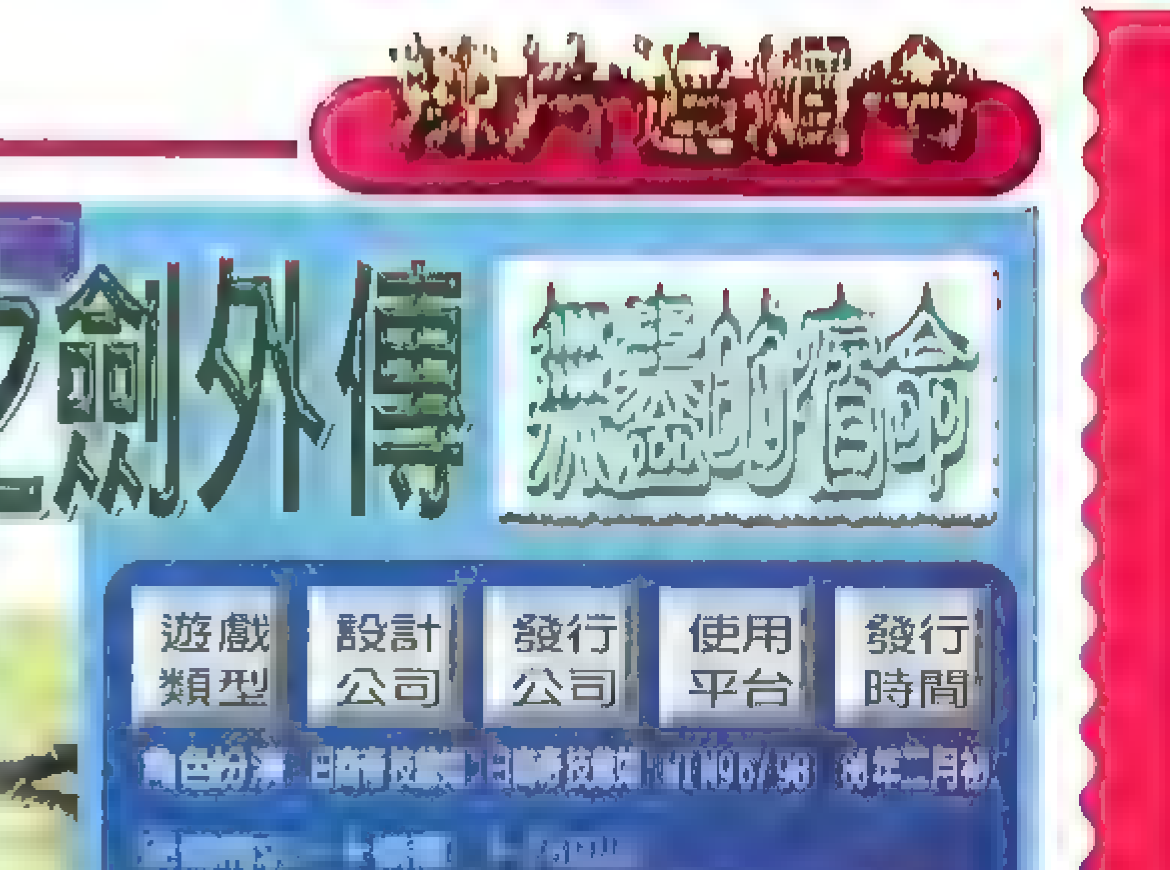






平時採平面移動，進入戰鬥畫面則切入3D、45度視角

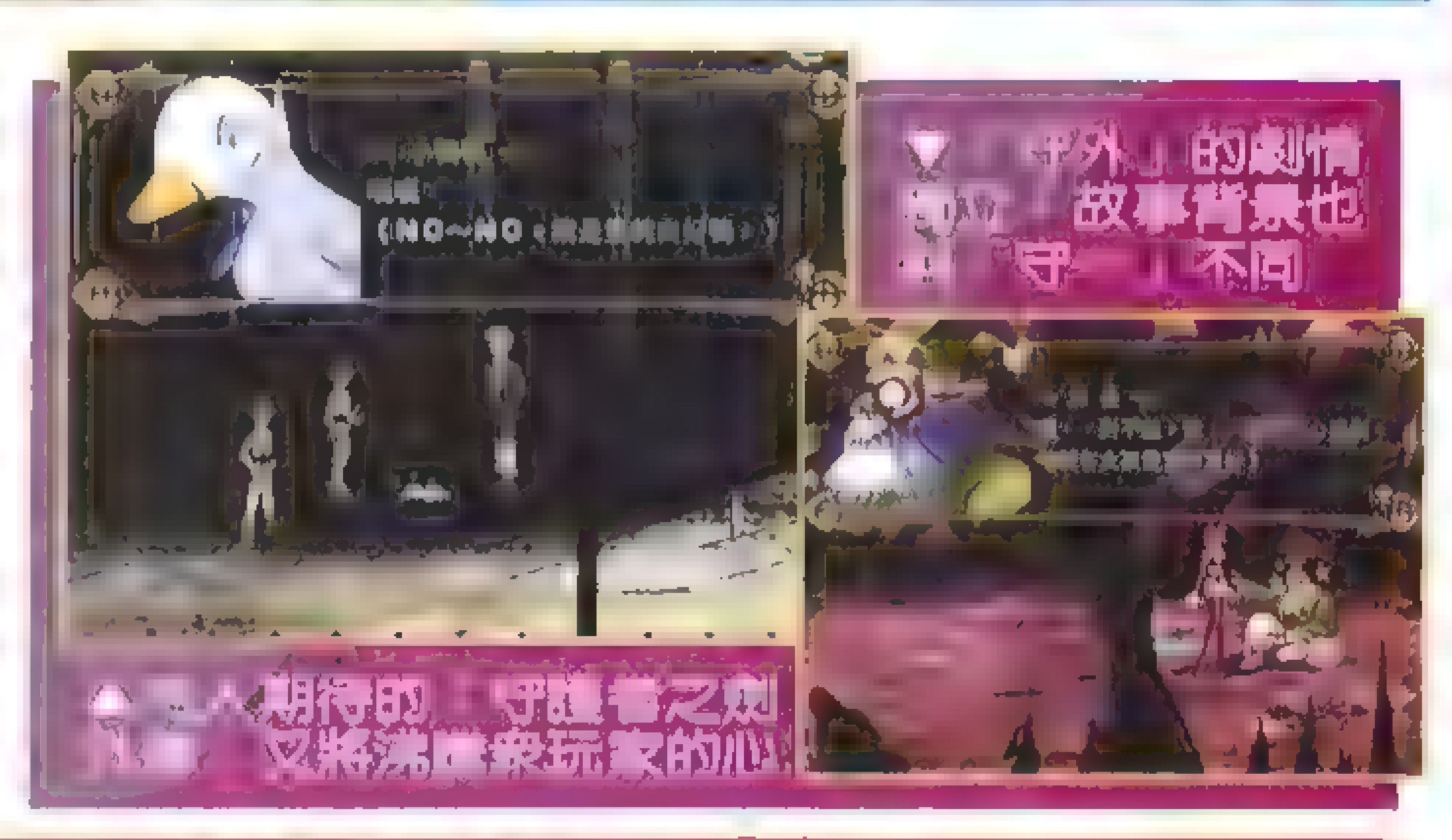
創世神話配樂採音軌錄製，使用大量電子合成樂器，塑造出那異鄉的風格，並烘托出那衝突四起，對立不斷的世界觀。而主旋律輕鬆簡易，琅琅上口，絕對會令人感到印象深刻。



# 守護者之劍外傳 無盡的宿命

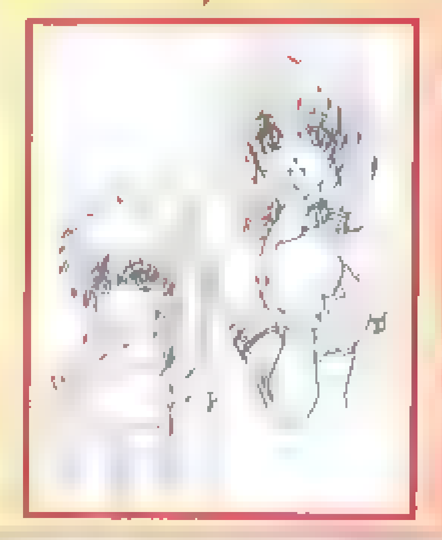
| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 角色扮演 | [illegible] | [illegible] | WIN95/98 | [illegible] |

相信大家還記得今年七月時，由台商TGL『台灣風雷小組』所研發的『守護者之劍』吧？（以下簡稱為『守』）畫面絢麗、音樂動人、且完全由國人自製，正是其能夠在當時一片又一片國外強打作品中脫穎而出的主因。而『守』發行不到半年，『守護者之劍外傳～無盡的宿命』又即將上市，到底『無盡的宿命』是怎樣的一款遊戲呢？讓我們來瞧瞧！



## 關於「守護者之劍外傳」的開發狀況…

『古老的過去一直流傳著，人世間有四個不同的時空：過去、現在、未來、無盡，時間在這既定的規則下如齒輪般緩緩前進，只要其中一個環節失靈，世界運轉的步調將會大亂……』乍聽這個故事背景，似乎讓人難以聯想究竟『守外』是如何跟『守護者之劍一代』的故事作聯繫的，為了這個問題，我們特別詢問了『守外』的編劇林家慶先生，林先生表示：『守外』的故事，是跟『守一』幾乎沒有關連的，唯一有關連的就是『守外』的主角『小珍』。『守外』的故事起源，將從『守一』中豬女小珍與修特告別後展開，小珍透過神祕的力量，被傳送到另一個世界去，那個世界可說是小珍的『心裡世界』，也可以解釋成『另一個大陸』。小珍在『守外』中將有十分活躍的演出，但是偶爾也會思念起在





『守一』中曾帶給她溫暖的『修特』（編按：修特是『守護者之劍一代』的男主角），甚至她把一隻鴨子取名叫修特，我們可以從『守外』中再度看到那個十分有感情、有思想的小珍。既然『守外』有著跟『守一』毫不相干的故事背景，那意味著『守外』也算是一支獨立的系列作品，只不過『守外』使用了『守一』的人氣女主角『小珍』作為系列的出發點。



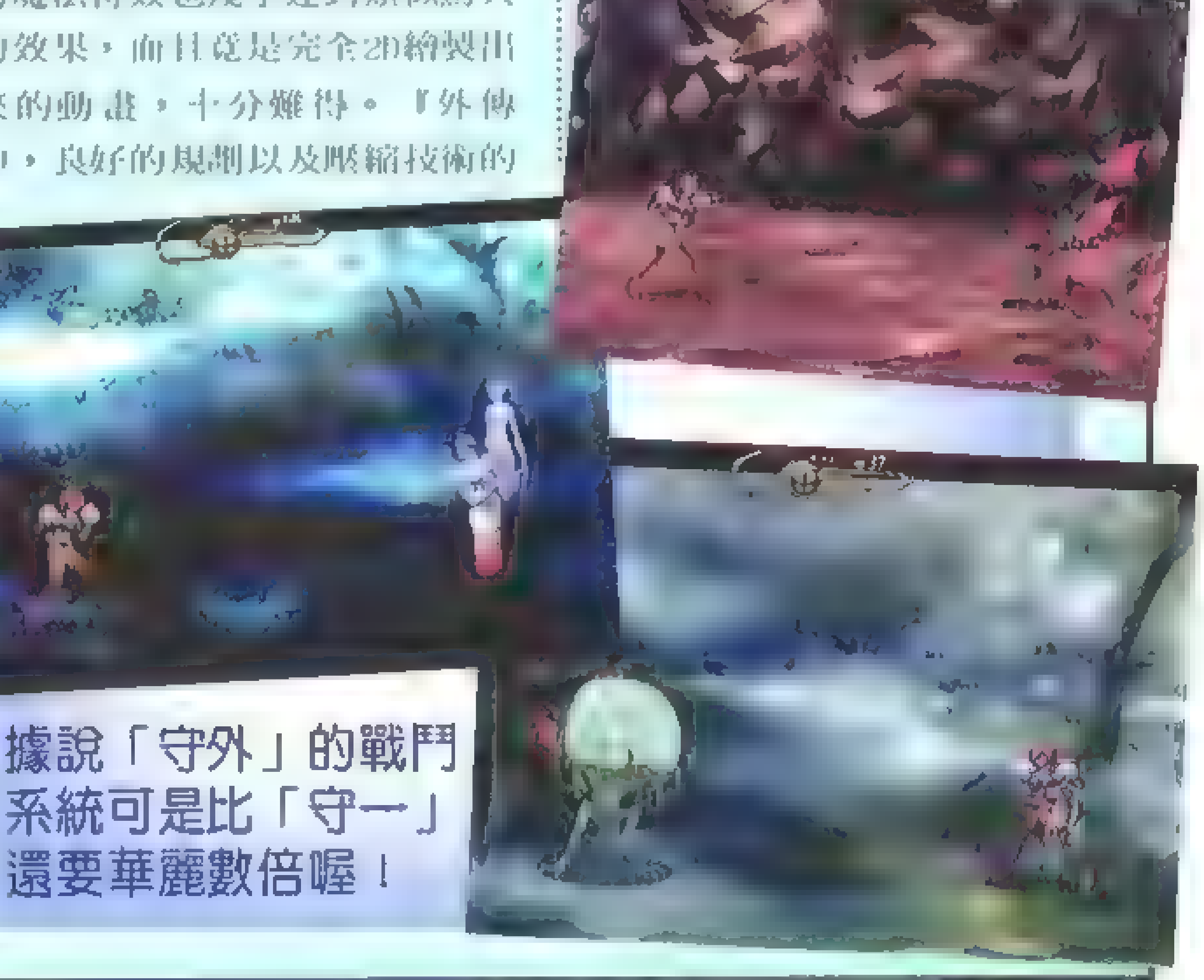
# 遊戲的戰鬥系統介紹

三腳蛙施展蛙式漩渦攻擊我方

三腳蛙施展蛙式漩渦攻擊全部敵人

在『守外』中，將不再有如複雜交錯的迷宮，取而代之的是更為華麗的聲光效果以及感人溫馨的劇情演出。風雷小組在歷經『守一』的開發經驗後，累積了不少玩家的意見資料，並加以改良在『守外』中，像是換角系統，『守外』中已經可以完全『一鼠走天下』，而戰鬥系統更是比『守一』要華麗數倍，還記得『守一』剛剛推出時，網路上突然湧起了大量討論的人潮，網友最推崇的莫過於風雷小組的圖形繪製能力了，相信在玩家們看了『守外』的戰鬥畫面後，一定也不會感到失望的。

『戰鬥系統雖然是延續一代的引擎，但是我們試圖做出了不一樣的效果，而且我們成功了』。根據風雷小組美術監督黃正宇表示，『守一』中強調的是人物的近身戰，也就是用刀、用劍砍殺敵人的比重頗高，但是在『守外』中，強調的是『美麗的大型魔法召喚術』，『守外』的華麗魔法特效，真是令人眼花撩亂，有些召喚魔法特效的演出時間竟還長達『30秒』。讀者們對『太七』中長達好幾十秒3D魔法動畫應該印象深刻吧？『守外』的魔法特效也幾乎達到類似驚人的效果，而且竟是完全2D繪製出來的動畫，十分難得。『外傳』中，良好的規劃以及壓縮技術的研發成功，將可以讓玩家更加順暢的進行遊戲。』負責後製的總監孫偉承翰表示，『守外』已經進入後期的製作，遊戲的容量大小也獲得了初步估計，『守外』的遊戲容量仍然像『守一』一般居高不下，雙CD是一定要的了，而『守一』中由於要不斷換片進行存取、而且切換場景時要讀取光碟，造成了一些不便，不過這些瑕疵在『守外』中都解決囉。



據說「守外」的戰鬥系統可是比「守一」還要華麗數倍喔！

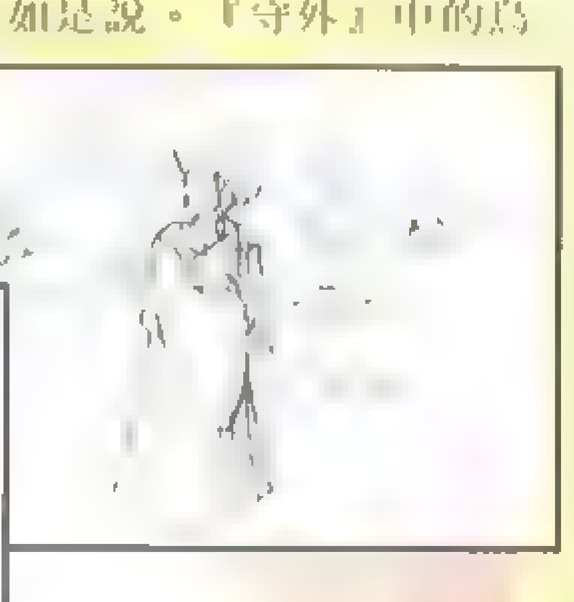
# 美少女主人翁擔綱演出



另一個可愛的美少女主角～烏烏

登場的主角除了曾在『守一』中活潑的小珍之外，還有另一個也是很可愛、漂亮的女主角～『烏烏』。『烏烏』？光聽名字就覺得很可愛了，玩家們再看看烏烏的設定資料以及肖像後，一定更會覺得風雷小組有一套『美少女』的繪製技巧！這與各開發廠商中居於領先地位的一 往常我們都看到日本推出的美少女遊戲（像前一陣子的戰國美少女或去年的時空之鑰），而國產遊戲中主角多以『陽剛』氣質的男性居多，縱使有女孩子擔任主角，予人的印象也偏向『寫實作風』，鮮有『卡通、可愛』作風的。

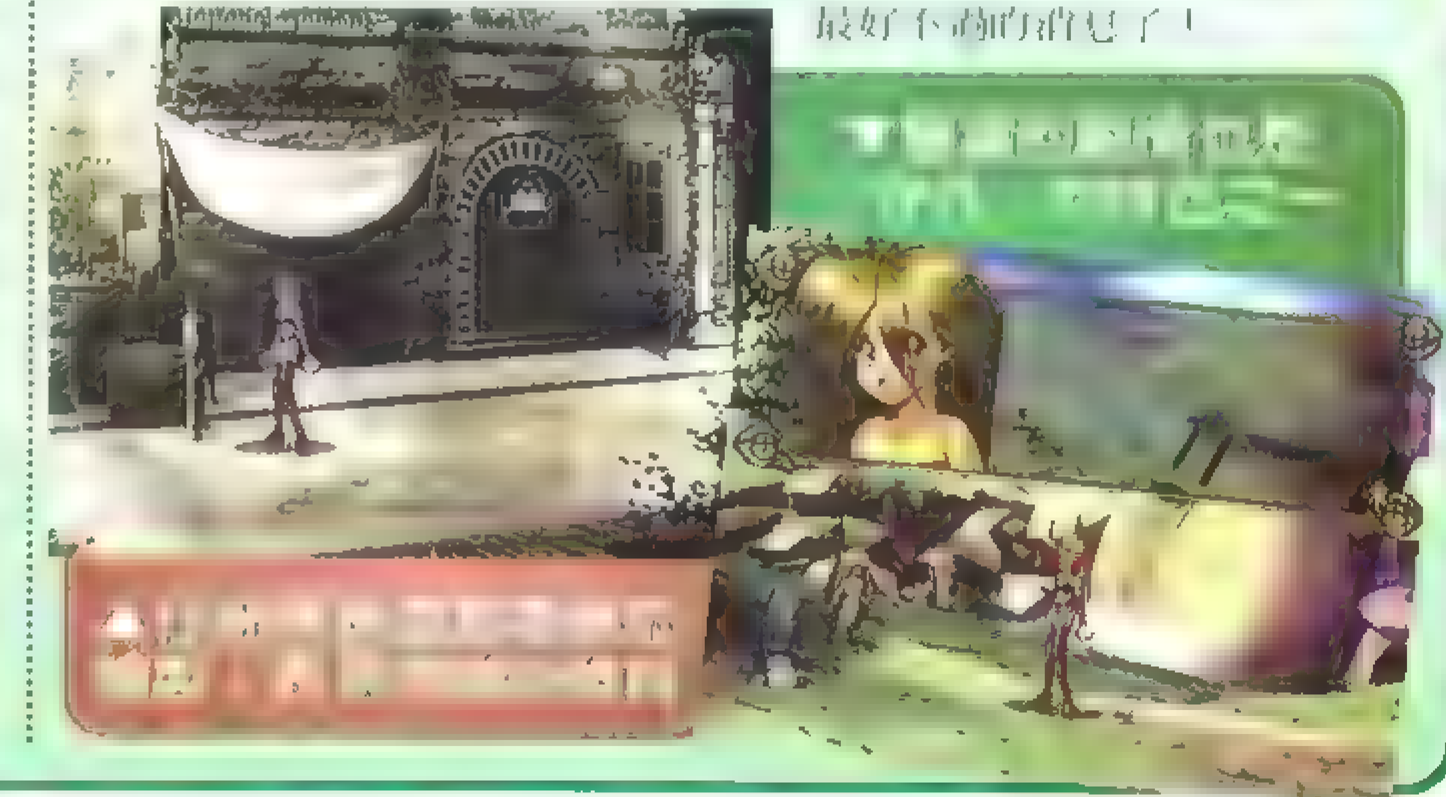
而我們不禁要問：『守外難道是一款以『美少女』擔任主軸而出的遊戲嗎？』『是的，小珍、烏烏兩位美少女將是貫串整款遊戲的主角。』擔綱編劇的林家慶如是說。『守外』中的烏烏，是『魔女森林』的小魔女，跟樹精住在一起，其實，烏烏本身乃『雛姐城』的公主，因為被繼母的迫害，所以逃離雛姐城，在魔女森林被樹精所救，從此過著快樂生活。烏烏外表看起來內向害羞，但是內心可是十分熱情的。『不過，有一位神似小珍戀人的男子，將會有深刻的演出。』這個男子名叫『天雲』，也是遊戲的主角之一，他原本是魔人中的『木頭人』，被魔法變成類似一代中修特的模樣，由於小珍喜歡修特，小珍在與『天雲』冒險的過程中，心底到底產生了多少矛盾的情愫呢？



其他登場角色設定稿

# 令人期待的『守護者之劍二代』之消息呢？

『守外』在截稿的同時，已經在進行α測試了，據IGL台北分公司負責人表示，『守一』在韓國的銷售十分成功，日文版也即將改版完畢，年底就要在日本推出了，『守外』優異的聲光效果也將再度揚名國際，成為一款國際級的作品。另外讓人感到好奇的是『守護者之劍二代』的開發狀況，據風雷小組負責人詹承翰表示，由於『守外』進入測試期，他已命所有投入『守二』的工作人員積極參與『守外』的測試工作，不過筆者聽說『守二』是一款『全新風格』的遊戲，關於『守二』的相關開發資料，將會在近期之內陸續發佈消息，真是令人期待呀！『守外』預定在明年2月上市，風雷小組的守護者之劍系列，可以說是已奠定了穩固的基礎，更重要的是，風雷小組並不讓玩家等待太久的時間就能推出外傳或續篇，這對眾多喜愛國產遊戲的玩家來說，是最好不過的消息了！






| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 角色扮演 | CREA21 | 旭力亞 | WIN95/98 | 12月25日 |

硬體需求／★機種：P-133以上
★記憶體：16MB ★音效：WIN95相容卡
★模式：SV ★操作：M

http://www.coco168.com.tw

# 忠於原著的「機甲戰士傑姆斯」

曾被譽為銀河系之鑽的泰拉星，因人類世界的戰爭，失去了它原本的光輝，變成了一個荒涼的星球。現在，星球已被污染、機械文明全面被瓦解，人民的生活也退化到百年前的水準；中央政府失去威力，使得泰拉星變成弱肉強食的世界。此時，泰拉最有成就的海林及恰克博士，為了拯救泰拉而進行研究之時，竟發現了神秘水晶原來是可以讓泰拉回復成原本綠色星球原貌、成為夢幻彩虹系統的一部份以及要啓動夢幻彩虹系統必須要有七個水晶的事實。

接著，海林博士獨自研究出可以找到七個水晶的方法，而恰克博士的內心漸漸產生想利用夢幻彩虹系統力量來征服世界的野心，並且開始擴張他的勢力。海林知道這件事之後，就把水晶探索器藏在克普的腦部，並且完成了機甲戰士傑姆斯。此事之後不久，海林博士被恰克的部下所殺害。在此之前，克普與海林博士的孫子力奇和傑姆斯逃出了研究所而保住了性命。但是在逃出的途中，克普的腦部受到某種物質的打擊而忘掉了腦中有探索器的事情及部份的記憶。過了十多年的歲月，恰克在偶然之下發現已經長大的力奇。並且深信他一定有方法找得到水晶，因此舉辦了尋找水晶大賽，想引誘力奇來參加。





力奇在一無所知的狀態下一心想幫助孤兒院的孩子而參了賽，且在旅途中認識了懷著秘密的少女寶林。她從恰克研究所逃出之後，便加入了力奇的冒險之旅。在旅途中克普在無意識中發現了第一個水晶，並漸漸想起了過去的一些記憶，知道所有真相的力奇把所有水晶找出之後，與恰克展開了無法避免的一場大戰…

## 普克

海林博士所製造的人類性機器人。



## 力奇

13歲，海林博士的孫子，是個愛護正義的熱血男孩，也是遊戲的主角。

# 不屬於中世紀的R.P.G.

大部份的R.P.G.是以劍和魔法為中心的中世紀歐洲時代為背景，利用中世紀為背景的主要目的是它已經有了足夠的魔法、配件、技術等無數的題材可以利用，不需到處去創造一些新的東西，因此在製造遊戲時會省下相當大的時間。機甲戰士傑姆斯並非是以中古時代為背景，所以不會有英雄、魔法師的存在，這就是與其他遊戲的不同之處，而敵人便以外星人及機器人來代替；馬和劍就以槍和車子代替，但是R.P.G.中不可或缺的華麗魔法呢？該用什麼來代替呢？光是這一點製作單位就費盡了心思吧！最後決定用現代技術來代替魔法，例如：火箭、大砲…等。

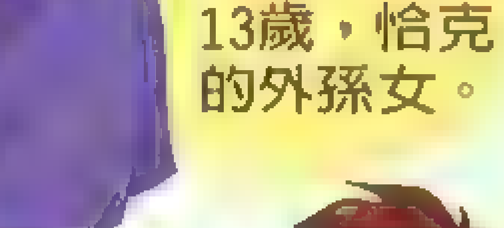
獵人瑪莉

21歲，神秘的專業獵人。

# 過關時利用射擊模式前往下個關卡

機甲戰士傑姆斯利用了日本可愛的SD人物方式來呈現，它依照卡通著作為基礎完成了十個關卡，每一關都有著類似卡通的背景及故事內容。就如同原著一樣，主角坐著傑姆斯尋找水晶，在遊戲中主角也得乘坐著傑姆斯才能過關。

而一般R.P.G.遊戲是在一個地圖上，尋找要前往的目的地或村莊，但是在遊戲中為了利用傑姆斯的特點，因此移動方式採用了射擊模式，玩家必須一面打倒敵人一面走向目的地才行。



海林

13歲，恰克的外孫女。

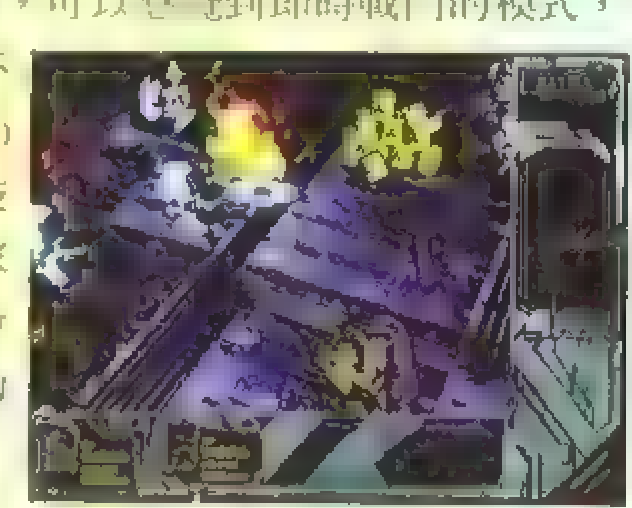
63歲，泰拉第一博士。

魯特

8歲，是戰爭孤兒，有著強烈的好奇心。

# 3D模式的戰鬥

遇到敵人時就會轉變成為3D戰鬥模式，基本上戰鬥方式是採用回合制，可是在戰鬥進行時，可以更改到即時戰鬥的模式，所以有些不同的攝影角度和利用3D製作之SD主角的華麗技術，非常吸引人，玩家不妨試試看吧！絕對會讓它見識到非常優秀的戰鬥畫面的！

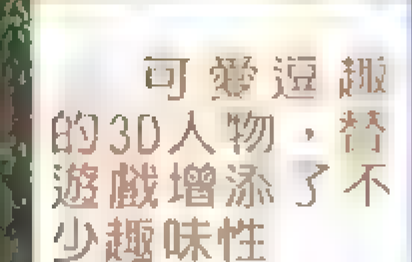


恰克博士

65歲，與海林同樣出名的科學家。




在少年時期看到西遊記時，很多人會自然而然陷入它們的幻想世界中。眾所皆知，西遊記是中國古代神話之一。而在故事中出現的孫悟空、豬八戒、沙悟淨，這三個非常具有特色的角色，也經常被取材於許多卡通、電影、及一些遊戲中，這足以證明此小說所能帶給讀者的想像空間有多麼驚人。當玩家聽到『齊天大聖』四個字的時候，如果還沒想到西遊記，那麼你便要開始懷疑你的記憶力囉……。



可愛逗趣的3D人物，替遊戲增添了不少趣味性

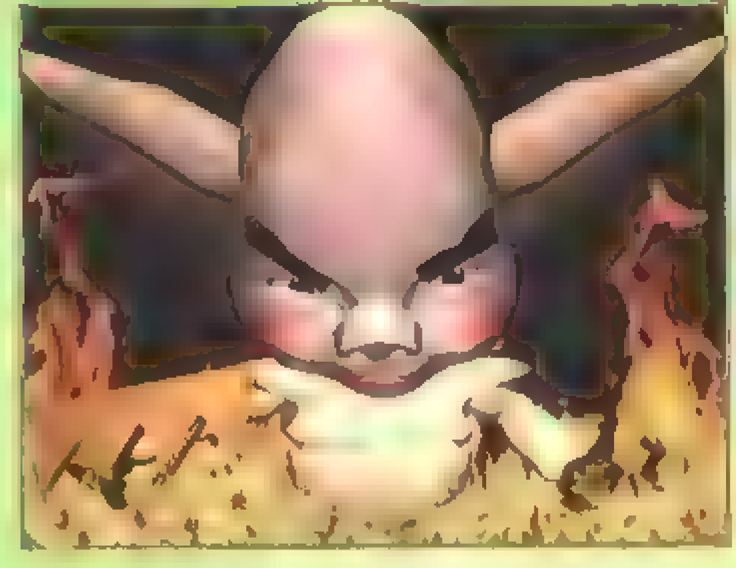



## 孫悟空



一直希望成為世界第一的他，不斷地利用武力欺負弱者，並沉醉在霸王的名聲中，因此成了一個妖怪。他利用聰明和高度的魔力掌握了整個世界，最惡名昭彰的事便是火山之役，不僅打敗了五百多個勇士，還奪走了他們的靈魂，成為自己的手下。之後，勇士唐三藏辛辛苦苦收服了悟空，並封印了他的力量。

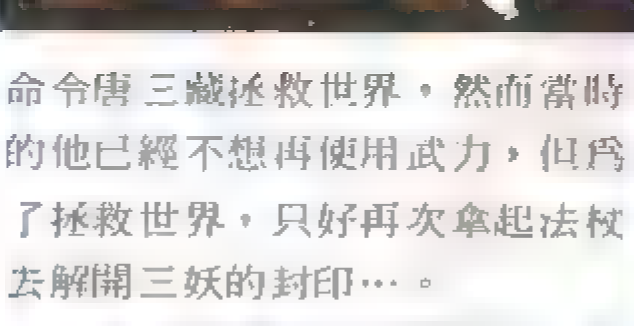
## 豬八戒



從小非常貪吃、並精於算數的他，只要一看到別人的財物，就會不斷地占為己有，最後也變成了一個愛搶奪別人東西的妖怪。他用金錢來控制整個世界，但是某天晚上，因為疏忽防備，便被唐三藏封印了力量，並讓他重生為一隻豬。

## 再次出現不一樣的「西遊記」

人間被捲入痛苦及陰暗時代後，觀世音菩薩為了阻止世界被黑暗所籠罩，便叫醒了一個惡鬼來拯救世界。這三惡鬼就是孫悟空、豬八戒、沙悟淨，並且由唐三藏來控制他們。因唐三藏的努力，曾經封印了他們的魔力，並且要他們重生為猴子、豬及水妖，之後由三藏入了佛門，成了一位和尚，經過了漫長的一段時間，西方淨土極樂世界出現了強大的妖氣，覆蓋了極樂世界及人間，黑暗妖氣的存在使得佛理漸漸消失，就在此時，觀世音菩薩命令唐三藏拯救世界，然而當時的他已經不想再使用武力，但為了拯救世界，只好再次拿起法杖去解開三妖的封印…。



從唐三藏那裡聽到自己過去罪行的孫悟空，知道自己曾是黑暗的化身而感到深深的悲傷，為了彌補以往的惡行及拯救世界，於是決定和唐三藏一起走向這未知的旅程。

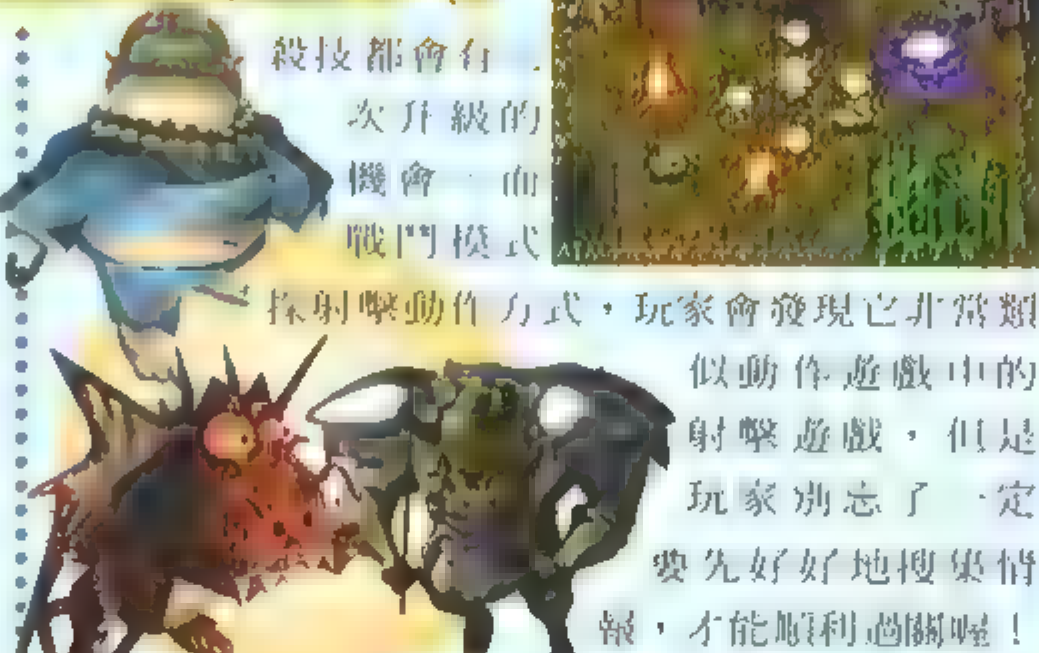
遊戲取材於「西遊記」，相信各位玩家應該相當熟悉才是



## 充滿幽默感的秀逗3D圖片

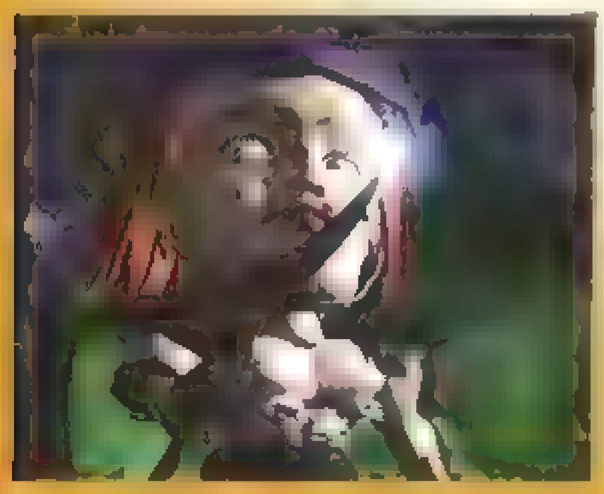
剛開始進入遊戲時，玩家一定會被它的動畫所感動。目前韓國的3D遊戲製作水準已經達到了某個程度，不過，這遊戲的3D與之前有點不同，它改善了一般3D動畫的不自然，遊戲中出現的所有人物，都有著玩家意想不到的豐富表情和動作。好啦！如果你想知道什麼才是最棒的3D遊戲的話，來試試「齊天大聖」準沒錯！

除了開場白之外，遊戲中的戰鬥畫面也值得瞧瞧，雖然村莊的畫面沒什麼特別，但是村民的表情一定可以讓玩家笑個開心。遊戲一開始，玩家可選擇3個不同的人物，每一個人物的武器和必殺技都會有一次升級的機會，而戰鬥模式採射擊動作方式，玩家會發現它非常類似動作遊戲中的射擊遊戲，但是玩家別忘了一定要先好好地搜集情報，才能順利過關喔！

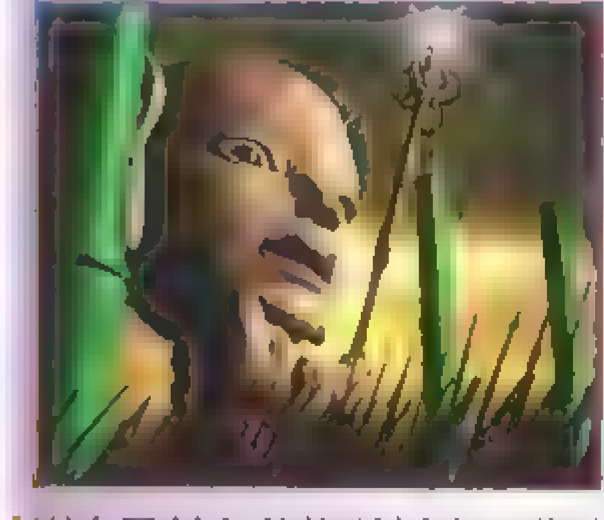


## 沙悟淨

年輕時，曾被心愛的女人甩掉，因而一直無法回復原來的自我，所以過著放蕩的生活。當這種放蕩的生活到極點的時候，就變成了一個擁有強大慾望的妖怪。他與孫悟空、豬八戒有點不同，當他變成妖怪後，依然知道自己是誰，也知道自己的命運，雖然他的魔力大過唐三藏，可是妖怪是打不過佛法的喲！之後不僅乖乖地讓唐三藏封印了他的力量，還住在慾望之河中，靜靜等待唐三藏法師再次解開他的封印。



## 唐三藏法師



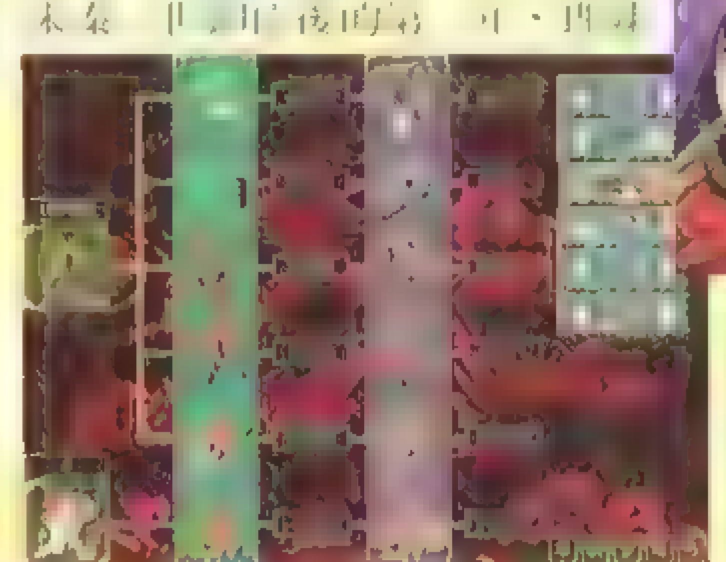
從小他就練成了高難度的武功，目的在於拯救無權力的可憐老百姓，一天他聽到了觀世音菩薩的聲音，因而成了整個故事的中心人物。當了解到自己封印住的孫悟空、豬八戒、沙悟淨的罪惡來源就是老百姓的心靈時，內心感到非常的傷心。他徘徊了數十年，最後入了佛門，發誓不再使用武力。可是世界再度陷入了危機，只好無奈的再次拿起法杖，解開三妖的封印，開始了西方極樂淨土的旅程…。




「大風起兮雲飛揚，威加海內兮歸故鄉，安得猛士兮守四方」，這是漢高祖劉邦，在蕭何計謀斬殺大功臣韓信，聽呂后讒言誅殺老臣彭越，並在抱病親征淮南王英布後，班師回朝經過老家沛縣時，於父老歡迎宴上，親自擊筑歌出的感慨之言。為什麼在平定天下後，坐擁江山、手握重權的劉邦會噴出如此慨然的「大風歌」呢？登基以後毫不手軟、大伐功臣的劉邦，在面對著最初起義的故鄉山水和一直支持他的父老，是否仍對以往那種與好友們一同出生入死、顛沛流離的征戰生涯，有著某種程度的懷念呢？

艱險的起義過程、數不清的[illegible]那種[illegible]味，是劉邦[illegible]由平民躍為九五之尊的幸運兒，一輩子都忘不了的。那種感覺，也是進入遊戲的您即將感受到的。吞食天地[illegible]

勝吳廣揭竿起義、天下紛動開始遊戲[illegible]玩者[illegible]歷史，並親眼看著大漢天朝的創立。





不同軍種的分配[illegible]

## 正統史實融入野史與傳說，更增添遊戲趣味性

這個遊戲的畫面是採用640×480的解析度來表現，並以45度視角來操控遊戲，故事以主角劉邦及其周圍所發生的事件為主軸，除了正統的史實，眾人繪聲繪影有關真龍天子劉邦的一些野史，也將一併寫進這個遊戲之中。

以角色扮演玩法為主的遊戲分為十六回，每段故事都有一些主要的事情必須完成，而在每一回的事件完成後，就會有更多的城池可以進入及更多的事件待解決。例如在第一回，本來在地方上沒沒無名的劉邦，要以策動地方流民的事件來認識蕭何這名智將，由蕭何推薦成為泗水亭長這個小官，再藉由這些目標尋找夏侯嬰、樊噲、盧綰、周勃這些將來同生共死的伙伴加入他的隊伍，玩者在故事中除了要替劉邦完成與呂雉（將來的呂后）的終身大事，還將與楚漢相爭另一位要角～項羽於戰場中決一生死。每一個回目中間，還設計了極精彩的動畫連貫上下劇情，實際演出劉邦在酒館醉後幻化成龍等神奇的傳說。



繪製華麗講究的內場景

## 歷史名場景貫穿整個遊戲

遊戲中可看到劉邦如何於家鄉沛縣為主向外建立據點，如何結盟項梁、扶立義帝；如何回軍彭城、揮軍西向並可親自體會他幸運的先攻入咸陽、於漢中立王與整合河南、彭城攻防、回軍滎陽等數場大型的戰役，至於劉邦最後如何四面楚歌之計，逼得楚國猛將項羽無顏見江東父老而於烏江自刎，如何成為天命霸主，就要看玩者怎麼渡過上述的重重難關了。至於對這段歷史有興趣的玩者，將可以看到十分有名的劇情，例如有誰先入關中便為漢中王、鴻門劍宴、明修棧道暗渡陳倉、霸王別姬等出現在遊戲中。

︽無顏見江東父老啊～

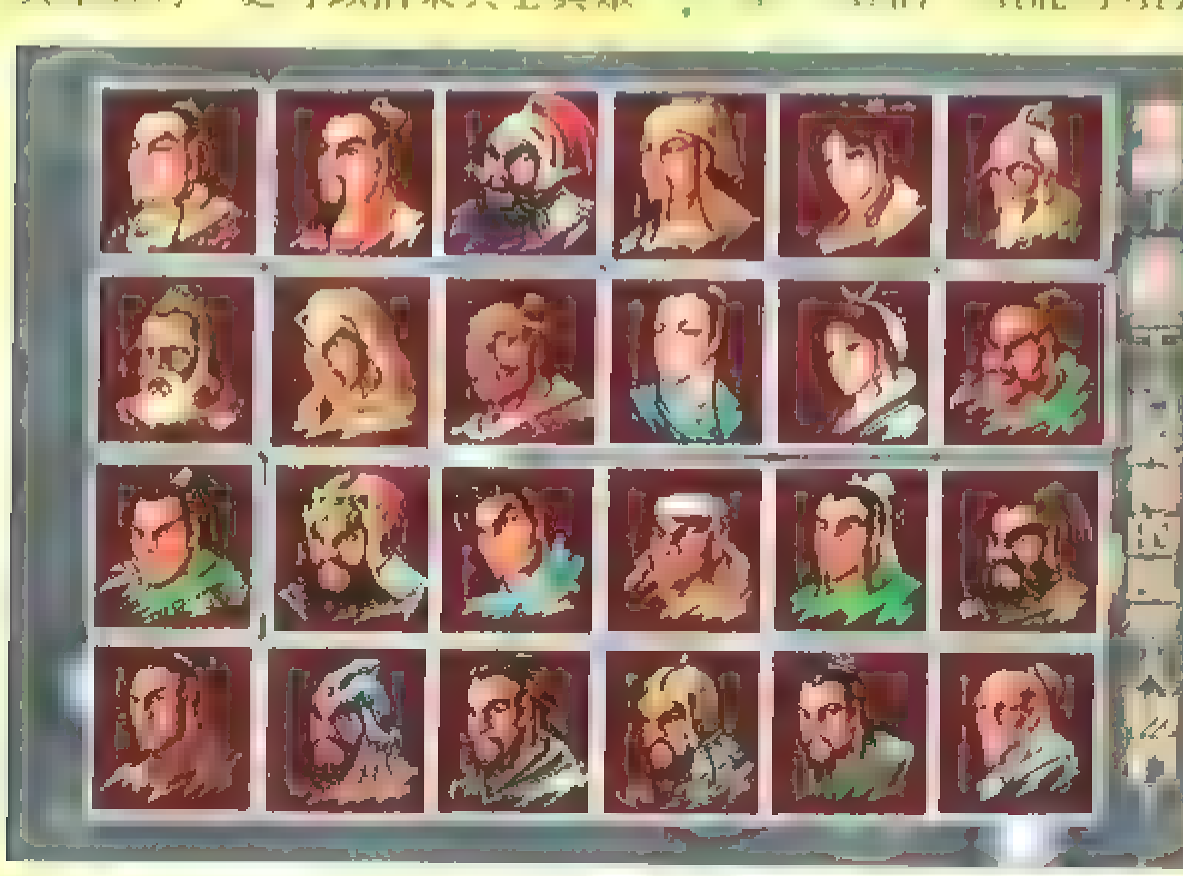
《霸王別姬

## 真實呈現當代的戰鬥兵種、工具

遊戲將真實呈現楚漢相爭時代的戰鬥兵種與戰場工具，包括步兵、弓兵、騎兵、弩兵、戰車和投石器，各兵種之間互相的打鬥畫面表現方式多達數百種，玩者還能自行組合喜歡的招式與施招發出的音效，自創一組屬於自己的招式。戰鬥中有華麗的全畫面法術動畫，並將法術分為攻擊、輔助及回復三大類，攻擊法術有讓地面產生大火的「烈火燎原」、以劍喚出仙人揮劍砍殺對方士兵的「劍舞激射」、召喚暗世界魂魄為己用的「幽冥鬼爪」等；輔助法術有強化攻擊的「強擊」、困惑敵方的「困敵」、媚誘敵軍的「媚敵」；而回復法術不只是可以單純回復兵士的體力與生命力，更可以招來兵士與聚集兵士。除此之外還可排出以陣法為基礎的各種作戰隊形，在不以練功為過關前提、沒有踩地雷戰鬥並完全以事件觸發的戰鬥中，還可讓玩者派出將領單挑對方實力相差不遠的將軍，讓玩者可以親展招式與敵方對戰。



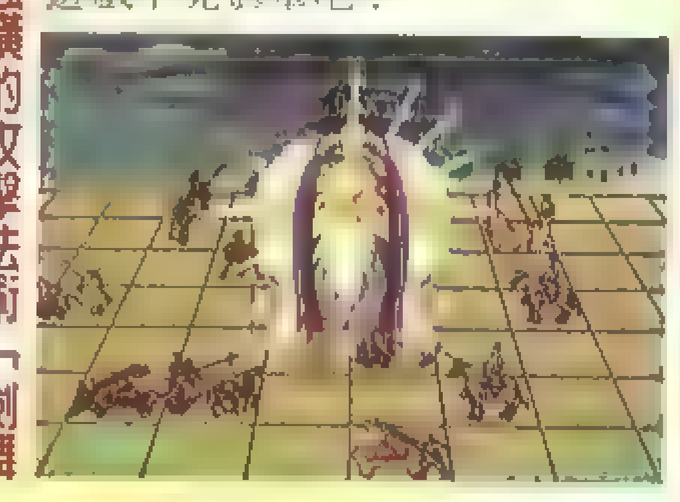
遊戲中共有兩百多位人物出場，楚漢亂世中有名的良將賢相、梟雄英雄，所有與真命天子劉邦相關的重要人物都會出現，有漢初三傑張良、蕭何、韓信；劉邦年輕時好友樊噲、夏侯嬰、周勃、盧綰、曹參；智謀專略的謀士范增、陳平、酈食其、蒯徹；秦人將軍章邯；當然還有善戰的項羽、項梁、項伯、項莊等項氏一族；還有驍勇善戰的淮南王英布、齊國田氏一族等人，而女性角色方面，則是會出現超級有名的鴨霸天后～呂雉及讓強如霸王也為其溢柔心折落淚的美嬌娘～虞姬。





︽可別被這媚惑人心的法術給騙了…

集天時、地利與人和三大要素，劉邦才得以登基為大漢天朝的天子，如果將這個重任交付予你，你又會如何運用手邊的資源呢？讓我們在遊戲中見真章吧！



》強橫的攻擊法術「劍舞激射」

辣片追緝令：



金牛座
雙魚座
杉原真奈美
山羊座
安達妙子
好想再
獅子座
山本瑠璃香
天秤座
遠藤晶
水瓶座
保坂美由紀
十二扇相思門扉
正等待你開啟…
由SEGA熱門遊戲重新改編
「青澀寶貝」Windows版
99年1月漂亮現身


上網來
較量吧！
12/26北中南同步首賣發表會
時間：12/26 14:00～16:00
地點：台北NOVA站前店
台中NOVA
高雄NOVA
★現場首賣附贈限量紀念禮品★
★隨遊戲附贈 Internet PHONE

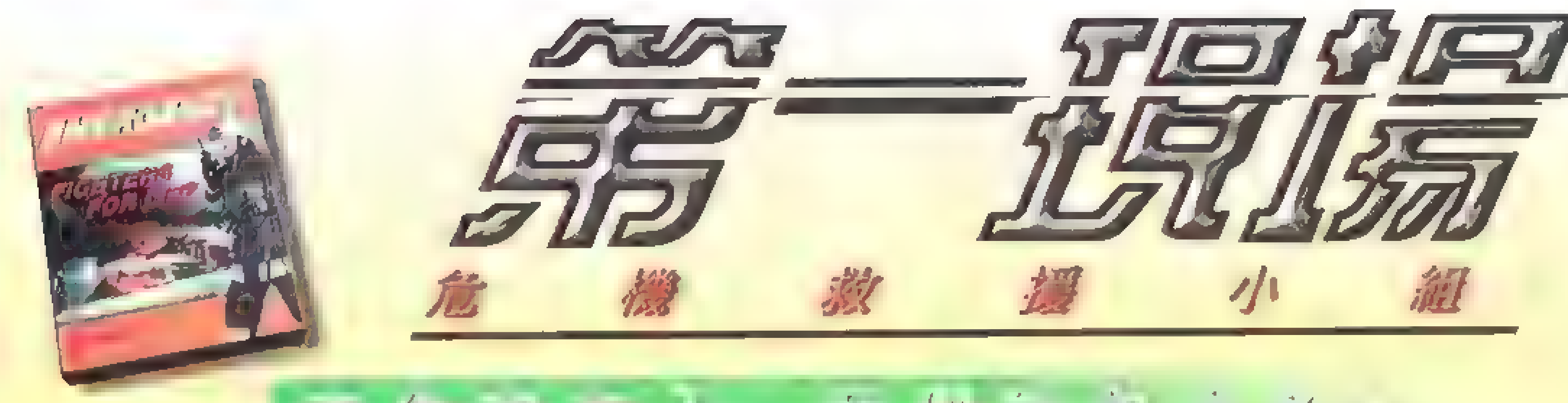


協和多媒體




multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.


動力先鋒
極速版
領先駕馭21世紀未來概念車
條賽道均由30,000 以上的多邊形組成
位元 65,536 色階圖形顯示
D3D及 Glide(3Dfx)
位元 3D 立體音效
首熱血磅礡的配
種以上的音效
條驚險刺激的賽車跑道，可選擇方向
種造型流線性能絕佳的未來車種
具有錄影
可與錄影對手再次競賽等功能
可多人連線
IPX, TCP/IP 及數據機
Gremlin
INTERACTIVE
SUMMIT
台北市仁愛路三段136號14樓
TEL:(02)2706-0660
www.ussummit.com.tw
代理發行
美商新美股份有限公司




獨具一格的救難策略大碟

失火、車禍、飛機失事..... 你會怎麼做？

打119！

你可知道掛下電話後

**危機救援小組** 在最短的時間裡，要怎麼安頓傷者，怎樣善後現場.....

現在換你當救難英雄

- 新型態即時策略遊戲，全球第一套以危機處理為題材的傑作！
- 警察、消防隊、救護小組....隨時聽候命令，趕往現場搶救。
- 救援順序不能有錯，各項參數讓你確切掌控災難狀態。

FIGHTERS FOR LIFE

EMERGENCY

# 巫魔聯手，誰能抵擋？

有些遊戲你可以丟掉，有些經典一輩子忘不掉…

## 巫術總動員




THE ULTIMATE

## 魔法門總動員

ARCHIVES



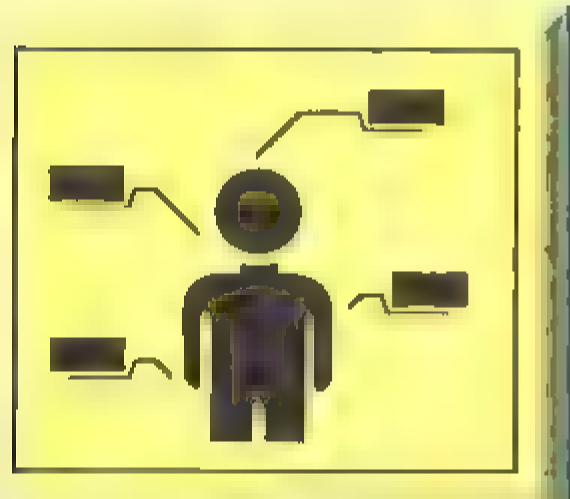





## 什麼是體驗式遊戲

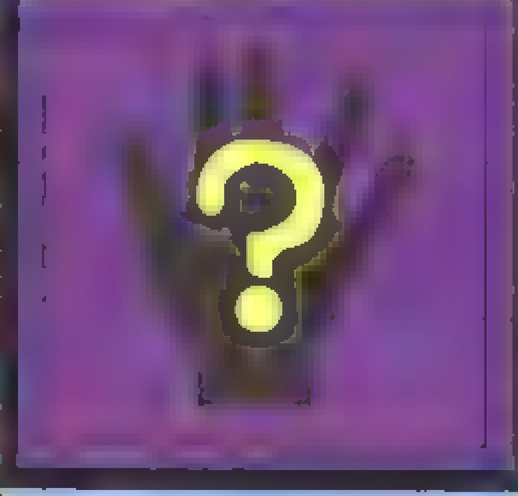
體驗式遊戲，簡單來說，就是「遊戲越玩越真實，主角越玩越像你」，也就是這套遊戲替玩家精心設計出一個情境，讓玩家能在這個情境中，得到一種栩栩如生的互動體驗。

因為「電腦智慧」，將會依據玩家在遊戲過程中的情緒反應、個性判斷、與知識測驗，歸納判定出屬於遊戲主角的參數值，並出現符合主角的場景變換，讓玩家更深刻地感受到真實人生的多彩多姿。因此，體驗式遊戲雖然有一定的故事情節，每一個玩家卻有不同的體驗。



**參數購買格：**
一次最多能買三種物品，可以快速提昇你所需的各種參數道具





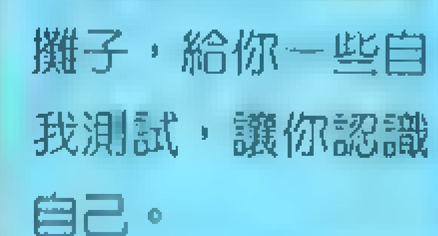
**命理格：**
天機老人在這裏擺攤子，給你一些自我測試，讓你認識自己。

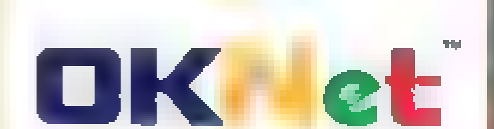


**瘋狂豬：**
在六回合內
每次進入任意的地圖格
都可以像吃角子老虎般減少參數，
按 Enter 鍵停止數字轉動，
得到的數字就是要減少的數值，
最多為 999。



**瘋癲婆：**
在六回合內
每次進入任意的地圖格都可以像吃角子老虎般增加參數，
按 Enter 鍵停止數字轉動，
得到的數字就是要增加的數值，
最大為 999。







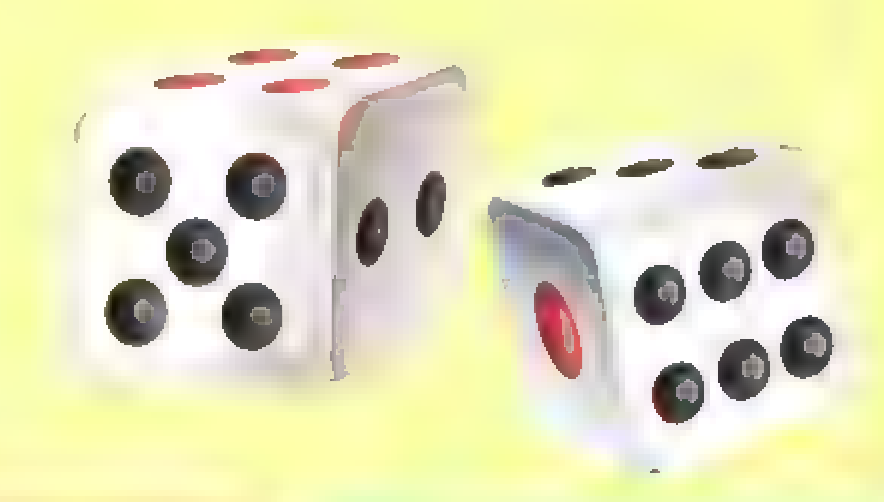

**小如意：**
在八回合內，
可以按鍵盤數字鍵
或是視窗上的數字牌，
確定行走的步數，
最大數為 8。



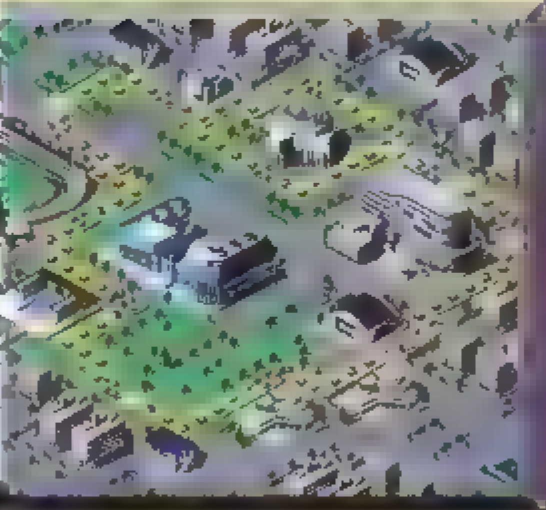
**大力神：**
在十五回合內的所有戰鬥中，
主角攻擊後，
大力神隨機發出超強攻擊波，
幫助主角輕鬆戰勝怪獸。



**散財老道：**
在十回合內，扔骰子擲出單數，
就有機會增加金錢數，
最多為 9999。
若擲出雙數，則會減少金錢數，
最多也是 9999。





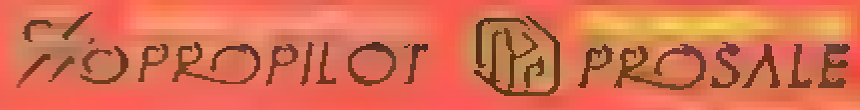




**小遊戲格：**
這裏有各種小遊戲，考驗你的各種技能，來吧！接受挑戰！


奇襲！



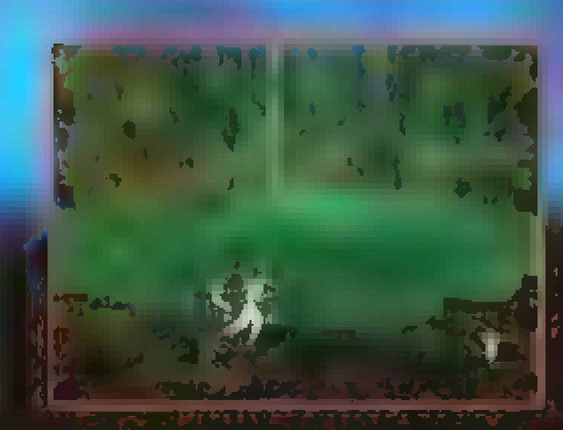

PROPILOT
PROSALE









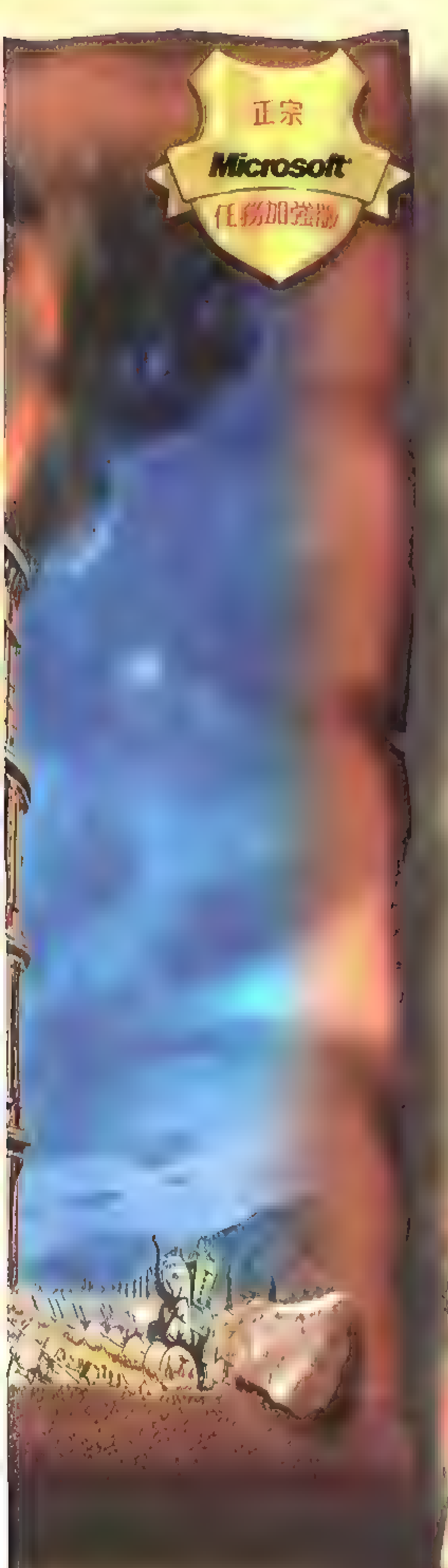






預定 1998年 12月 25日聖誕節強力震撼出擊 !!

**Microsoft**
台灣微軟股份有限公司




全球銷量超過百萬套的 Age of Empires 任務加強版震撼上市！

# Age of Empires
# The Rise of Rome

## 此次化身羅馬霸主，
## 你有無上權力可逆轉歷史！
## 殲滅埃及、希臘、甚至征討中國
## 都是你統馭世界的最新挑戰！

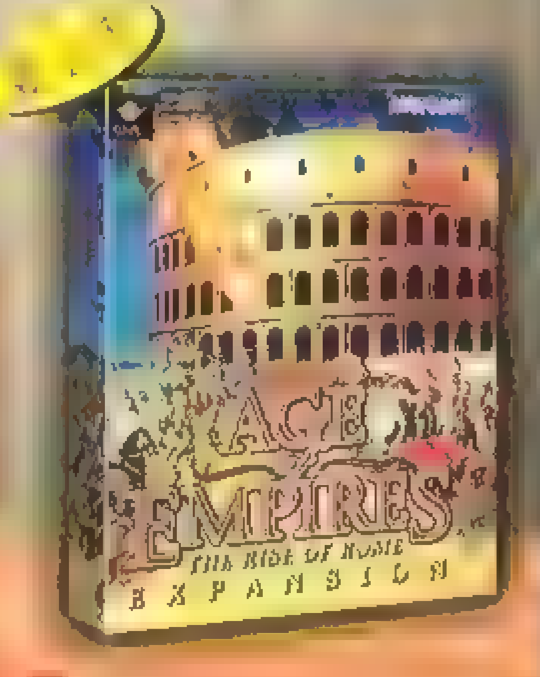
除Age of Empires 的原有文明外，羅馬、伽太基、帕耳馬及馬其頓等強權爭霸史正式上演!你將可縱身參與歷史著名戰役，與凱撒大帝共圖江山霸業！

4種新地圖地型可選、你亦可親自興建傲世古蹟　占羅馬競技場！

投石兵、駱駝騎兵、武裝戰象、火戰船、鐮刀戰車成為最酷的遊戲單位！

羅馬的宿敵迦太基人隨時以恐怖戰船及武裝戰象進行毀滅任務！戰力特強的馬其頓人也讓羅馬人芒刺在背！歷史變局，誰能一統世界?現在你的統馭謀略比凱撒大帝更重要！

曾錯過Age of Empires 的人，請立刻購買The Rise of Rome，不要　錯再錯！如果你是Age of Empires的擁護者，更應該立刻擁有 The Rise of Rome!




- 資訊月12/4～12/13 期間於微軟攤位舉行產品發表會，現場備有精美贈品，歡迎蒞臨指教。
- 12月7日起，於全省7-11 同步銷售。

Age of Empires促銷特價 [illegible] 元
The Rise of Rome任務加強版促銷特價 [illegible] 元

**Age of Empires+The Rise of Rome 任務加強版**
**兩片合售(中英文合輯)特價 [illegible] 元**

# SHOGO 昇剛

## mobile armor division

BIGGER IS BETTER

遊戲特色

冒險和RPG

MCA(Mobile Combat Armor)之一，操控

他們以進行對敵人的攻擊

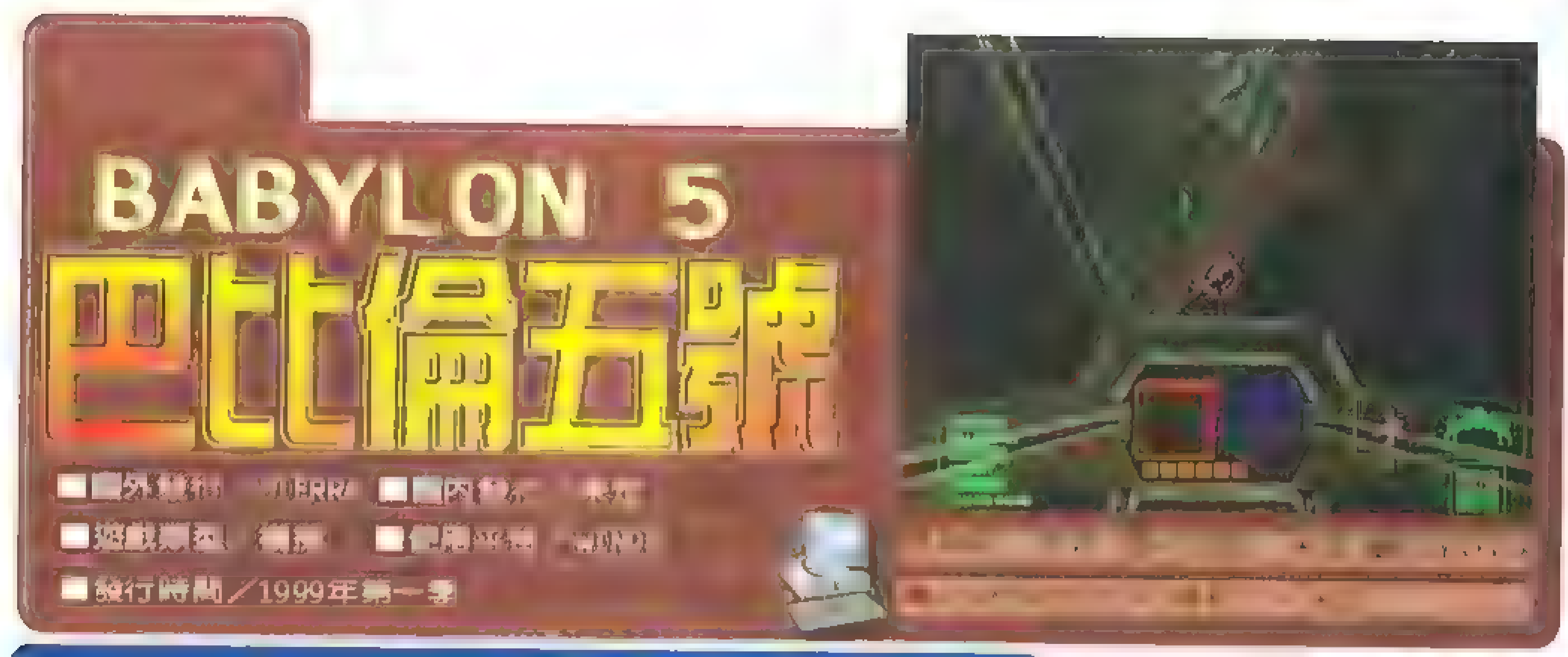
不同且分開的軍火庫，全部共有18種以

上可隨時取出的武器，包括機關槍

除了一般的敵人之外




# BABYLON 5 巴比倫五號




## 圖形表現超過帝國生死鬥

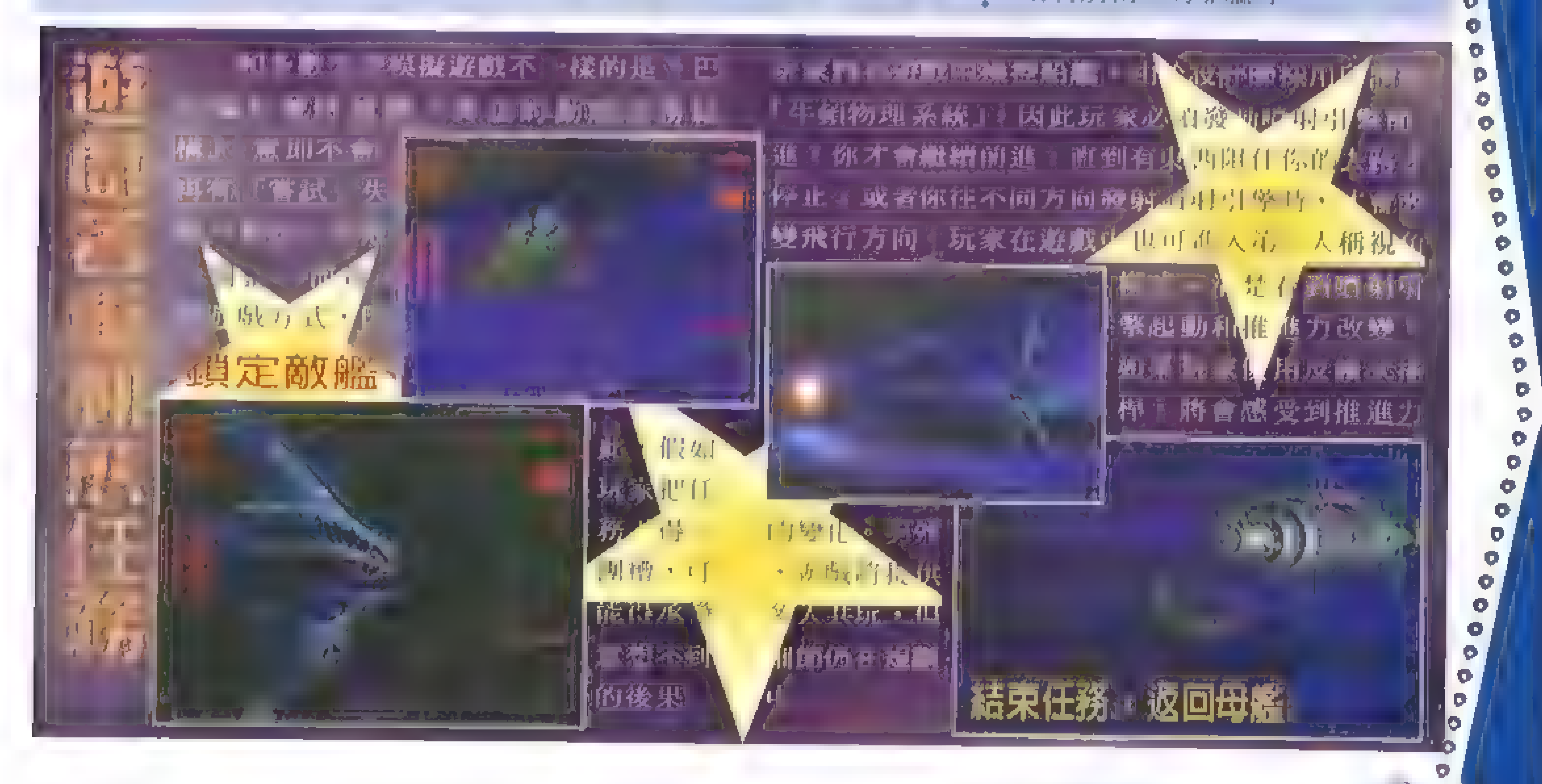
本文為玩家介紹的巴比倫五號是同名電視影集改編的太空戰鬥模擬遊戲，目前Sierra的Yosemite設計部門正緊鑼密鼓地趕製中。由於遊戲之[illegible]環境進行，並以任務[illegible]，使得遊戲[illegible]在網上[illegible]文章指出：「從各個不同的開發階段來看，[illegible]遊戲在[illegible]圖形上已經超越星際艦隊學院（Starfleet Academy），甚至與帝國生死鬥[illegible]」。

[illegible]人員加入本遊戲的製作，據說也有影集的[illegible]，但Sierra對於那位大明星會出現在遊戲中，仍不願多作說明。雖然設計師力求將遊戲做到和影集如出一轍，但仍不忘在遊戲中加入電視所看不到，只能在遊戲中玩得到的額外設計，包括將編製及編入巴比倫五號[illegible]，設計中影集中只[illegible]各任務家園之故事，甚至加上專屬外星種族所特別創造的船艦等。

▲回航

◀準備進入基地

▼和影片有相同質感的畫面



GIANTS SUPER-SIZED ACTION!

# 千島巨人

## 自立門戶的處女作

一群重量級設計師在完成亡命刺殺令（MDK，譯）後，便自立門戶在加州舊金山灣合組Planet Moon Studios，目前正傾力製作結合動作與戰略成份暨超現實風格3D畫面的千島巨人（Giants，暫譯）。雖然包括Shiny前董事長Nick Bruty、美術指導Andy Astor和設計師Ted Williams、Shawn Nelson與Scott Guest等人都離開了老東家，但仍保留作品中那種怪異與荒誕的特色，如果你是一位喜愛這類作品的玩家，那麼，千島巨人就是一套值得你注意的遊戲。

千島巨人的故事是發生在一個由三十至四十個小島組成的星球上，這些堪稱世外桃源的小島，最初居住著一支難以捉摸的母系種族，俗稱海中死神（Sea Reapers）。雖然，她們非常滿意這片化外之地，然而，仍擺脫不掉自古以來便存在的夢魘，她們一直幻想著總有一天會有一支外星種族會來奪走她們的樂土，因此便創造出高度超過一百英呎的守島巨人卡布托（Kabuto），來保護她們。

## 三支種族爭霸

起初，卡布托對它們的主人言聽計從，百依百順。然而，它們和其它具備「半意識」的生物一樣，最後終於背叛主人，嘗試當家作主的滋味。因此，將近一半海中死神都遭到卡布托殺害。由於卡布托懼水，使得殘餘的海中死神逃到她們的發源地－海洋，而逃過一劫。現在，她們以一艘巨大的船隻爲根據地，終日磨練基本技能與魔法，期盼有朝一日能收復家園。




事實上，海中死神對外星種族的顧慮也是不無道理的，因爲有一支生性粗暴，形體只有芝麻綠豆大小般，名爲麻甲萊恩（Meccaryns）的外星人，在渡假時無意中發現這個島嶼棋布的水世界。儘管體形微小，麻甲萊恩人的身上卻有精良的護甲、先進的武器與高人一等的戰術。這些優點讓牠們在戰鬥中可以使敵人陷於萬劫不復。急燥又魯莽的麻甲萊恩看到這座星球後，便放棄假期，決定毀滅海中死神和卡布托，試圖將星球據爲己有。另一方面，海中死神希望麻甲萊恩人與卡布托的戰爭，能夠一起削弱雙方的力量，使她們能趁隙而入收復故土。至於卡布托，卻只擔心在那兒才能吃飽下一餐。

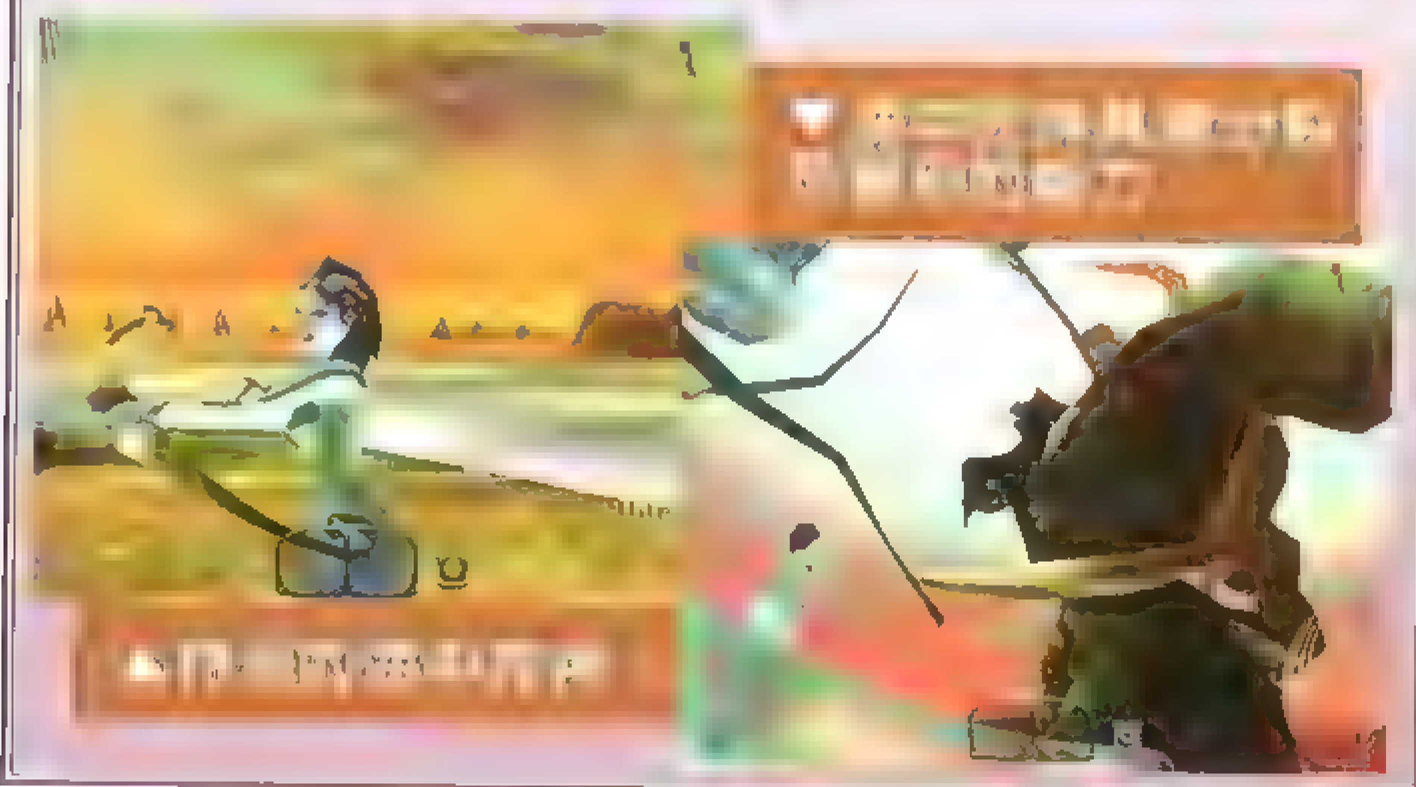
## 卡布托仰賴智慧士

千島巨人其實與星海爭霸差不多：三方爭霸，玩家在單人或多人共玩的模式下，皆可選擇扮演三大種族之間的任何一支。假如您選擇扮演卡布托，你將獲得殘暴的力量，但因為你的體型龐大，你必須花費冗長的時間，才能吃掉星球上的生物，如雙足的Aamp等（美術人員從超現實主義畫家達利的作品中得到靈感，為遊戲創造了十多種奇形怪狀的生物）。幸好卡布托具備超大的手臂，讓它可挖空泥土，製造陷阱，並利用這些洞來保存戰利品，以便餓的時候可以拿出來吃。假如卡布托沒有看管它的糧源，它很快就會餓得四肢無力而無法力抗敵人。很幸運地，星球上有一種外形像泥土和岩石的生物：智慧士（Smarties），可為它保護存糧。但是，智慧士在遊戲中「常會被某些危險包圍」，玩家必須先解救牠們，並將牠們帶回基地，確保牠們的性命安全。若玩家能完成這項使命，牠們將會以「禮物」回報你：技術與魔法，讓你的戰力提升，你所發現和保護的智慧士越多，你獲得的好處就越多。以卡布托為例，智慧士讓它擁有賦予其泥器生命的技術，一旦這些泥器獲得生命力，智慧士將聚集所有的「生物」對海中死神及麻甲萊恩人進行圍攻。然而，麻甲萊恩人也具備利用智慧士的能力。



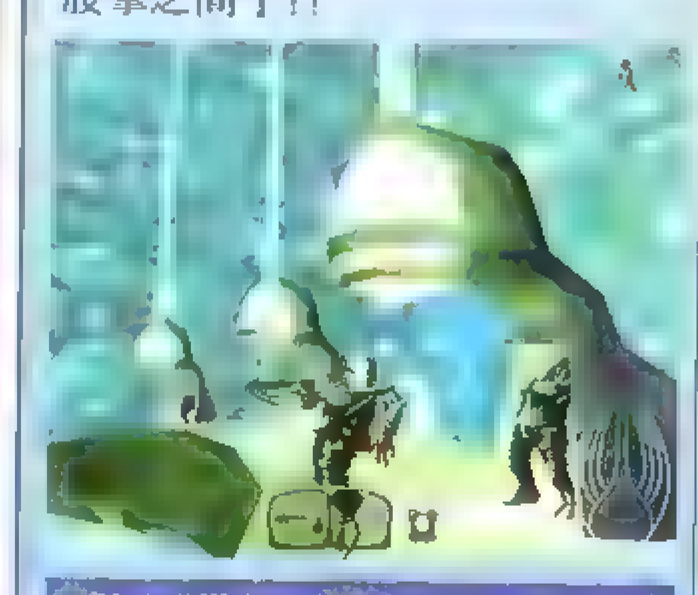

## 海中死神的法力與技術

海中死神也不是省油的燈。她們被驅逐到海洋時便致力於技術發展，例如，建造一艘超大型船艦作為臥薪嘗膽的基地，同時也作為強大的長程攻擊武器（船上的槍砲一旦向地表發射，會改變小島的景觀）。以它的性能再加上海中死神把它駛向近海後，就戰術上來說，這艘船將讓海中死神已具備切斷卡布托聚集部隊以及取得海水供應的能力，另外，也可阻絕麻甲萊恩人取得智慧士，減少牠們獲得升級的機會。一旦離開水面，海中死神同樣可施展許多超自然的法力，包括操控具威脅性的海怪等。她們可以利用這些海怪攻擊卡布托及麻甲萊恩人。最後，海中死神還具備分裂及變形的能力，這項特點讓她們在戰術上可更靈活，如此一來，便可獲得更多的眼線和發動更多的個別攻擊。當然啦，要擁有這些能力也是須要取得智慧士才行。



## 麻甲萊恩人靠團隊

麻甲萊恩人仰賴高科技、火力與團隊合作，但遊戲開始時牠們是勢單力薄，必須在其它島嶼中找到更多的同類並解救牠們，勢力才會逐漸龐大起來。隨著遊戲往前進行，麻甲萊恩人必須保護提供技術給牠們的智慧士，使牠們的太空船能飛上軌道，並逐次提升戰力。戰力增加不僅在麻甲萊恩人的部隊數量上，同時也讓牠們具備替受創單位修復的能力。卻知這三支種族孰能統治星球，全賴玩家玩弄於股掌之間了!!



# F-16 Multirole Fighter

# F-16全方位戰隼

■國外發行：NovaLogic ■國內發行：松崗
■遊戲類型：模擬飛行 ■使用平台：WIN95/98
■發行時間：

●PENTIUM 166 MMX ●16MB RAM ●J
●WIN相容音效卡 ●DirectX 3D相容顯示卡

## F-16戰隼全方位出擊

繼F-22猛禽後，NovaLogic所開發的洛克希德·馬丁戰機系列在今年底，又將推出以最新3D技術所製作的「F-16全方位戰隼」。配合革命性的IBS（Integrated Battle Space）網路遊戲伺服技術，各位軍事玩家們將可以在同一個戰場和數種先進戰機一較高下！

NovaLogic一向以優越的地形技術，在軍事模擬遊戲上享有領導地位。這次的「F-16全方位戰隼」將首次配合3DFX晶片，建構出更令人驚異的地形景觀。配



有VooDoo II的玩家甚至可以將解析度調高至1024×768，遊戲的進行的流暢度仍然令人滿意。有別於一般飛行遊戲的儀表板僅以平面貼圖帶過，「F-16全方位戰隼」的虛擬3D座艙儀表板的解析度將更高，更真實。幾乎所有的功能，都能藉由滑鼠輕鬆點選。再配合先進的六自由向度（6 degrees of freedom，簡稱6DOF）外部視角引擎，「F-16全方位戰隼」的視覺效果將無與倫比。

藉由3D加速卡的協助，各種物理特效表現驚人



實用的虛擬座艙

## F-16原廠全力協助

為了得到最精確的飛行模擬效果，NovaLogic和洛克希德·馬丁公司的研發小組密切合作。舉凡大氣壓力、引擎在不同角度的效應、油料反應、亂流等一般飛行遊戲忽略的因素，都在考慮之列，可見製作之嚴謹。作戰中受損的戰機，在飛行操控上也模擬出受創後該有的物理反應。在遊戲的設計過程中，Novalogic請到了F-16飛官來做測試、修正的工作，以確保設計出來的戰機特性能與實際的狀況相去不遠。F-16特有的LANTIRN系統（夜間低空導航炸射系統）也在遊戲中擔任重要的角色。而負責參與測試《F-16全方位戰隼》的John Fergione，本身飛過F-16各機型並累積有超過2500小時的飛行時數，同時John也是先進戰機技術整合計劃的飛行員之一。遊戲中僚機的配音也是由他擔綱。這一切的努力，都是確保《F-16全方位戰隼》在真實臨場感有最好的表現。

這位就是F-16戰隼的試飛官，挺帥的





試飛官正在指導玩家進行測試

# IBS聯合作戰空間

Novalogic最突破性的一項發展則是Novaworld.net上整合性作戰空域（Integrated Battle Space-IBS）環境的設計。玩者只需要透過ISP機接上Internet，再連接到Novaworld伺服器就可以享受多人連線遊戲的樂趣。而且最特別的是：在Novaworld伺服器上的整合性作戰空域中，可以提供多達120名玩家在同一個作戰空域中作戰，並可以選擇駕馭Novalogic公司所推出的三個飛行模擬中的任一個先進戰機，聽起來很酷是吧？這三個產品可以在整合性作戰空域（IBS）中一起作戰的產品分別是Novalogic所出版的《F-22猛禽》、《F-16全方位戰隼》、《米格-29支點式戰機》。大家可以在同一個作戰空域中與駕駛不同戰機的玩家作戰，是個多麼令人興奮的設計，不是嗎？玩家們甚至可以呼朋引伴組成虛擬的飛行中隊，共同為達成目標同心奮戰。

隨著F-16全方位戰隼及MiG-29支點式戰機的相繼發行，NovaLogic將會整合這三套產品，屆時玩家將可在NovaWorld上的整合性作戰空域（簡稱IBS）進行更大規模的空戰。據該公司表示，未來將在NovaWorld上增添更多的軍事模擬遊戲，如即將發行的「三角洲部隊」（Delta Force）。也許在不久的將來，



六向度圖形引擎可從各角度觀看作戰情形

看到玻璃艙蓋上的儀表板的反射了嗎？

您可以駕駛著F-16或MiG-29，伴隨著F-22及卡曼契直升機的空中支援，而地面部隊的夥伴們則衝著鋼鐵雄師，協同三角洲部隊進行攻堅任務，打一場轟轟烈烈的勝仗。

# 為自由而戰！



由正面視角目擊目標摧毀

儀表板可不是貼好看的喔！



「F-16全方位戰隼」將有超過四十個令你血脈賁張的單人任務，讓玩家在世界各地為捍衛自由而戰。任務安排以空中巡邏、空中攔截、地面炸射任務、獵殺SAM飛彈和近距離接戰為主，充分展現F-16的全方位角色。遊戲中出現的友機、敵機皆是一時之選，幾乎東西方最精銳的戰機全員到齊，如Su-27側衛、EF2000、幻象2000，甚至還有護航載運NASA太空梭747的任務。此外，為了和未來的「MiG-29支點式戰機」遊戲協同作戰，任務中也會安排MiG-29出現，您有機會改變自己的角色，體驗東西陣營不同的操控方式。遊戲中也附有任務編輯器，讓各位創造屬於自己的飛行戰役。你可以選擇敵機的種類、對手的武裝，甚至你還可以將建築物及物件安插在自定戰役中。自由世界的各位捍衛戰士們，你還在等什麼呢？






蓄勢待發的戰隼




# 體驗銀河間最深邃的傳說

「星際大戰：傳奇幕後」，這個盧卡斯公司將在今年秋天發行的星際大戰互動式娛樂百科，要帶你體驗遙遠銀河系中所有傳奇的點點滴滴。這套多媒體娛樂百科，將對星際大戰系列電影作深入且鉅細靡遺的探討，包括從未公開的秘辛、經典場景、各項人物及船艦科技的設定資料，以及歷久彌新的傳奇故事腳本。

透過數以千計的查詢欄位，「星際大戰：傳奇幕後」提供星戰迷所有他們想了解的一切。這套兩片裝的多媒體娛樂百科，以最平易近人的操作界面，帶領各位進入星際大戰三部曲的迷人世界。除了三部經典的詳盡介紹外，注重考據的科幻迷可以找到電影及故事的時間對照表，也可以發掘電影外的各種星際大戰相關文化如小說、漫畫、遊戲、造型玩具等等。







所有電影、遊戲中的武器設定一覽無遺




詳盡的解說影史上的星際大戰三部曲傳奇，星際大戰、帝國大反擊、絕地大反攻。透過訪談、電影劇照、未曾公開的影片片段等，帶你進入這個銀河間最壯麗的傳說。

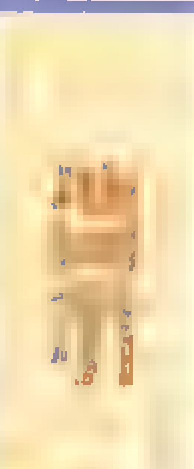
## 人物角色

記得遊戲「反抗軍」中的眾多的角色嗎？這個部份將介紹所有電影中的重要角色、著名的團體幫派及各式異星生物。在莉亞公主的介紹部份，您不但可以仔細了解她的身世，以及在星際大戰三部曲中的地位，電影最初了繪稿的設定甚至還有莉亞公主的服裝秀喔！






認識他吧！韓·索羅的得力助手－丘巴卡





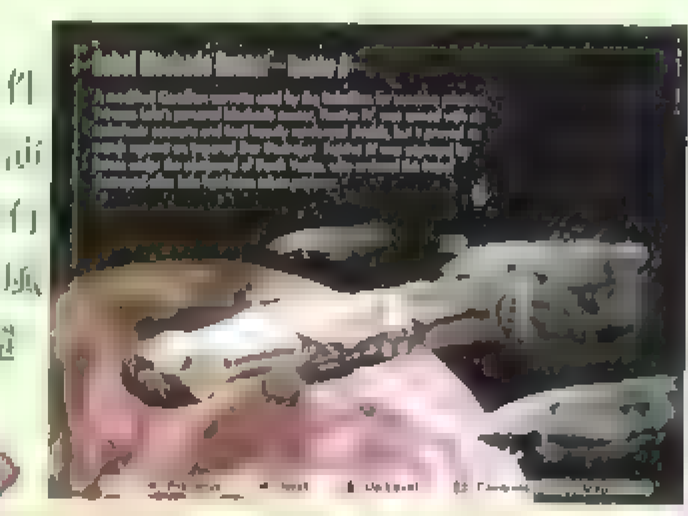
在星際大戰浩瀚的銀河中，各地有不同的風俗民情。這個部份將帶你周遊列「星」，透過系統樹的鏈結，各個相關的地點會直接在星系上做出連結，玩家可以溯本追源，完整的解析這個銀河中的點點滴滴。你有過路克的家鄉—塔圖因嗎？「聖殿之謎」遊戲中，詭樣的西斯星又是何種景象？你都可以在此找到答案。



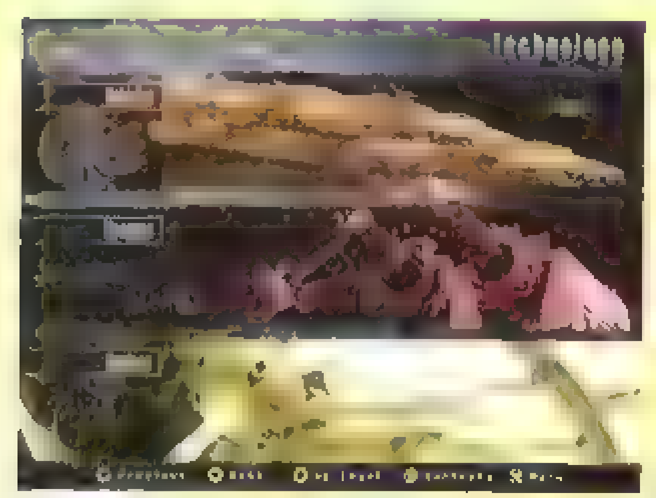
## 背景須知

對帝國和反抗軍的武器、船艦、和各式裝置做詳盡的解說。另外饒舌的C-3PO機器人將帶您看看千年鷹號的豪華內裝以及其他大型船艦的精良配備。在這個部份中有一個比例圖，從最小的船艦到死星，依電影敘述的比例呈現出來。你可以從這裡了解為何「帝國聖戰」用X戰機從頭飛到尾要一兩分鐘了。

事件經過部份將以圖示的方式將星際大戰的歷史事件鉅細靡遺的展現出來。另外，有趣的幕後秘辛將深度報導道具、製作班底、全球行銷、特效小組的心血結晶，甚至還有當年名演員的面試紀錄片（想像一下哈里遜福特當年的風采）。另外有關星際大戰文化的相關探討也值得一看，你還可以看到當年香港上映的星際大戰海報喔！



# 衍生文化現象



由星際大戰現象研究者Stephen J. Sansweet所撰述的各式星際大戰周邊資源，將帶你了解你身邊的星際大戰衍生文化。本軟體中最神秘的要算是星際大戰前傳搶先特報，全球期待的星際大戰前傳將於1999年上演，目前正秘密進行拍攝作業。這是唯一得窺其製作過程的機會喔！針對死忠星艦迷所設計的鏈結資料庫，以先進的搜尋方法製作的星際大戰資料庫，有超過700筆資料供你查詢。

# 本世紀最有價值的科幻經典

如果你是星際大戰的愛好者，這絕對是一套本世紀最值得收藏的科幻經典；如果你沒有看過星際大戰，但對X戰機系列、銀河飛將系列、絕地武士系列、縱橫太空系列愛不釋手，這套多媒體百科，更是你跨入科幻電影世界最好的入門磚！




影史上不朽的傳奇幕後



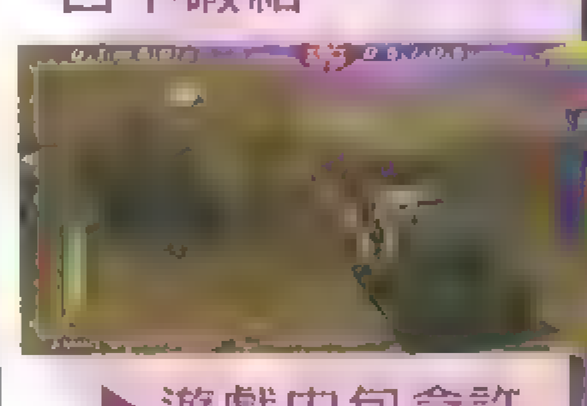



# 將3DF加速卡功能發揮到極致

以發行高品質休閒光碟聞名的法國微迷公司將再次引進一系列的3D遊戲，其中第一片便是著名的"星際卡車2"，這是一套支援3DFX規格的3D動作冒險遊戲，與第一代星際卡車所不同的是"星際卡車2"在畫面與音效方面做了相當多的加強，遊戲中有相當多的畫面都是利用高解析度的圖片做爲環境與材質貼圖，然後再配合3D加速晶片的效能後，使得遊戲在整體上，呈現令人讚嘆的畫面水準，另外爲了配合遊戲過程中，眾多大型卡車競賽過程的實際音效，製作小組特別在遊戲光碟上，錄製了4軌高品質CD音效，以表現出超擬眞的背景音樂與實際的聲音效果。

"星際卡車2"的遊戲背景[illegible]

▶遊戲中的貼圖千變萬化，有時教人目不暇給。



◀運將彼此對打了起來

▶遊戲內包含許多不同的任務與場景。

[illegible]新行星"克[illegible]"，各大企業[illegible]搶[illegible]克[illegible]

[illegible]內的資源，無不[illegible]司機，並完成每一道關卡[illegible]

## 過關斬將

遊戲過程中，每過一道關卡，玩家便會獲得一定的金錢，以便在更困難的任務中，購買裝備，對付更難纏的敵人，"星際卡車2"允許玩家自由安裝搭配不同的武器系統，並以卡車所能裝載的容量爲限，一輛卡車能配備2種大型火力，當遭遇到敵人卡車攻擊時，便可以使用車上的武力加以反擊，有時候敵人的武裝火力強大，這時候你就必需花錢購買更強的火力，要記住的是在寬廣的行星中，只有自己才能幫助自己，萬一你所遭遇到的敵人火力太強，或忽然被一些奇形怪狀的外星車輛攻擊，而不支倒地時，這時候的你只好認命，馬上請求空中支援，將你的卡車運到基地進行整補，準備下一次的出擊。

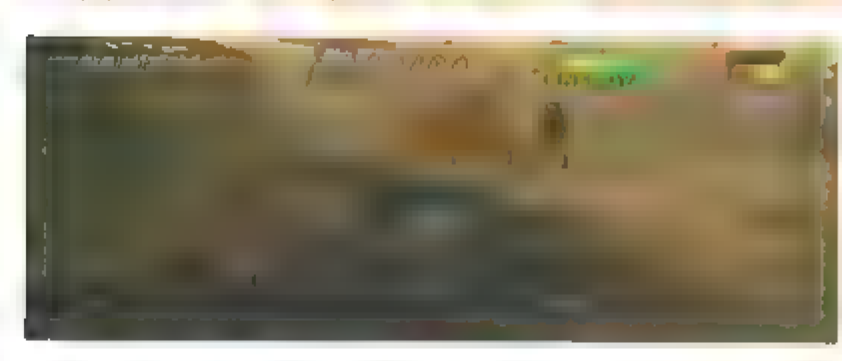
▲[illegible]個角度，包含許多的武器與後勤支援。

▼[illegible]

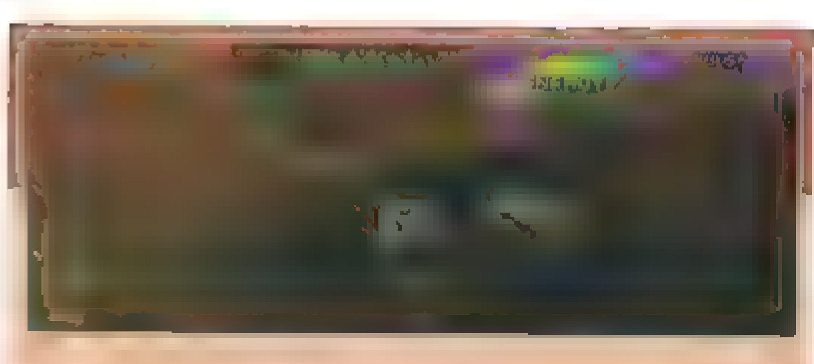
# 無障礙的行駛路線 更彈性的操控能力

“星際卡車2”最大的特色就是遊戲場景超乎一般的規模，玩家可以在極寬廣的空間中，駕駛越野卡車從各種方向前進，而不用侷限在傳統遊戲的跑道上行駛，這種遊戲方式一方面增加遊戲進行時的彈性，另一方面也同時強烈考驗玩家的空間與地理概念，在某些關卡中，玩家就必需利用這種空間上的彈性，才能順利完成任務。當然遊戲也為玩家設計了簡單地圖與敵我相對位置圖，經由這種體貼的小設計，玩家可以更輕易掌握華麗的場景，並完成任務。

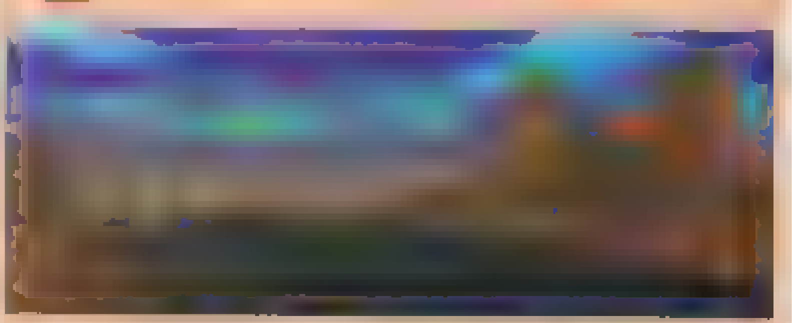
# 超強的3D引擎 流暢的畫面表現



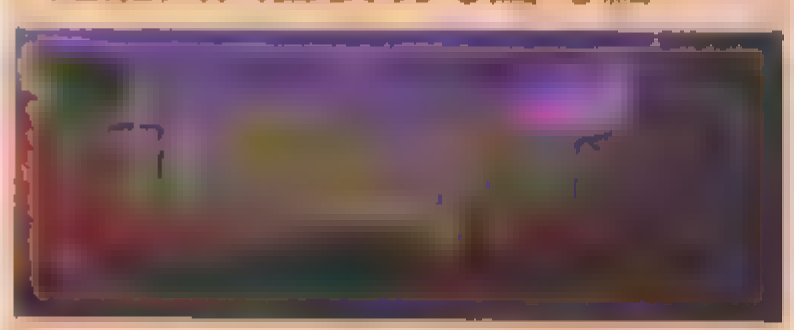
除了非常有創意的場景設計之外，“星際卡車2”也承襲了第一代遊戲引擎的增強特色，包括旋轉、迴轉、360度全貼圖的天空和更快的畫面更新率等等，另外也針對完全彈性的空間移動做了處理上的加強，包括16BIT高彩度的多重色彩投影和超擬真光源，以及全透明和半透明的效果，玩家可以任意進入遊戲場景的絕大部份區域等等，另外高精細度的表面貼圖與高解析度的畫面，“星際卡車2”可以說是完全發揮支援3DFX規格的3D加速卡威力



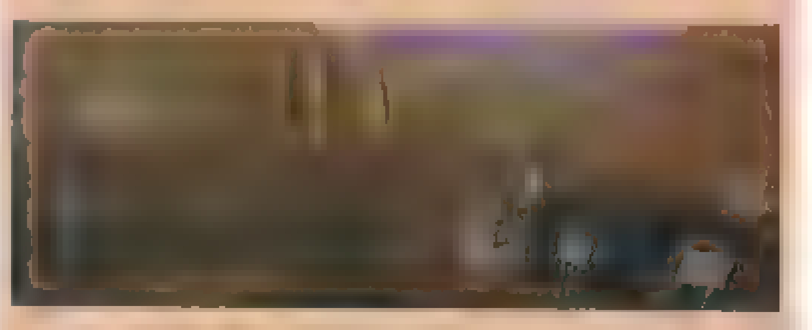
▲遊戲中所提供的相對地理位置。



▲搭配3D加速卡的場景，遠近距離與天空表現可圈可點。



▲行星的紫紅色土地中，蘊藏著大量的結礦。

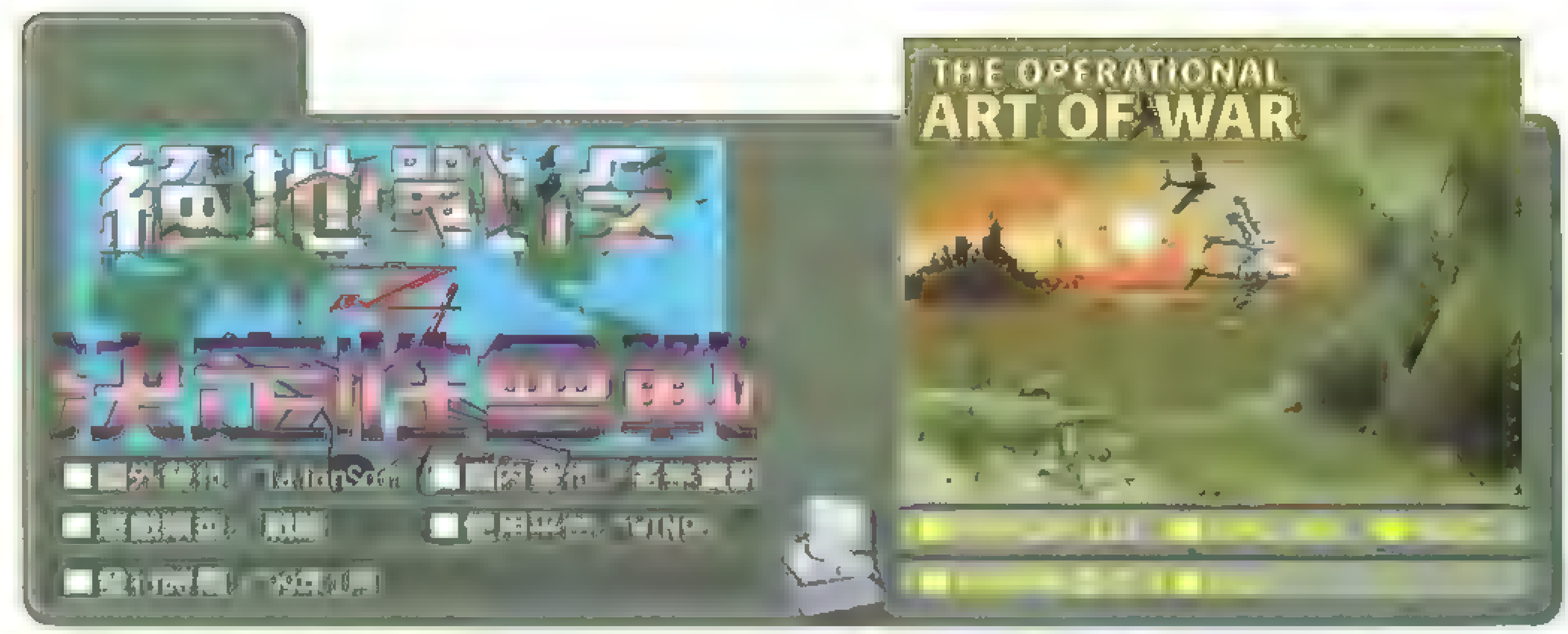


▲卡車基地的另一個出口，某大企業正在從事開採工作。

# 1024×768的即時3D畫面 精采可期

“星際卡車2”在3D引擎環境下的表現，精采可期，再加上遊戲許多體貼的小設計，讓玩家能夠真正享受到在無垠的太空中，親自駕駛大貨卡的樂趣，例如在操控方面，遊戲同時支援鍵盤、滑鼠與搖桿。在畫面方面，玩家可以視自己的配備，選擇螢幕的解析度，一般玩家在不俱備3D加速卡的環境為640×480，若玩家俱備3D加速卡的環境，則最大可以支援到1024×768高彩模式，遊戲執行時，畫面流暢而且絲毫不拖泥帶水

“星際卡車2”的國內代理公司名于資訊繼TALONSOFT戰爭遊戲系列後，所推出的一款3D冒險動作強片，目前正在工程部進行中文化的處理，據名于公司表示，這款遊戲內約一萬餘字的任務提示，將全部改為中文，至於背景音樂與聲音效果將全部予以保留，以呈現原版遊戲的原始風味







## 陸海空軍協同作戰

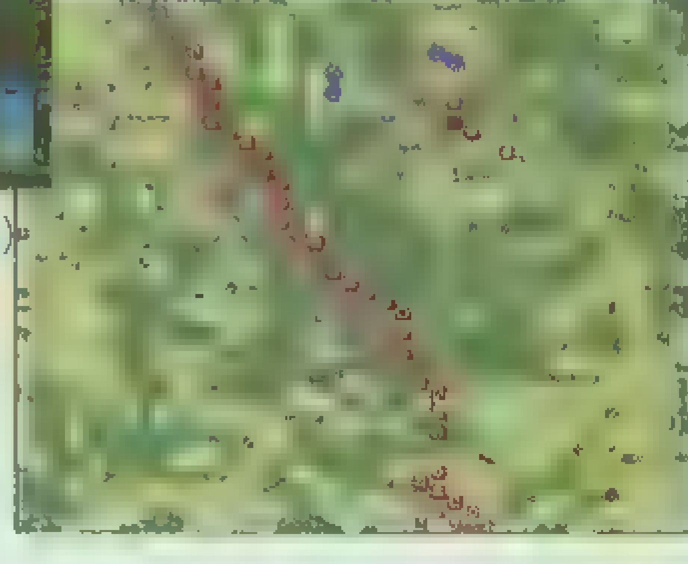
如同戰史所記載的過程，絕大部份作戰的戰鬥主力是由地面部隊所組成的，在"決定性會戰"中，另外也加入海軍與空軍協同作戰，此外諸如水陸兩棲作戰、空襲與游擊戰也都可以讓玩家彈性運用，至於武器系統方面，除了傳統的武器之外，某些作戰也包括了核子武器、毒氣彈與原子彈，玩家可以針對戰爭的需要選擇使用。

▲ D-DAY部署圖（2D大型圖示）

▶ 紅鬍子作戰的目標：莫斯科

遊戲提供數種顯示模式，更方便玩家處理戰場上的眾多部隊，範圍從二元縮小模式，一直放大到3D極大顯示模式，其中在2D顯示模式中，每一個戰鬥單位都根據北約（NATO）的作戰圖示來標示，玩家可以在觀看大場景的同時，清楚地了解每一個單位所代表的部隊，而極細微顯示模式則可讓玩家更進一步經歷戰場的近距離畫面與單位組成。每一個單位都有詳細的單位訊息欄，方便玩家對部隊組織的更進一步掌握。遊戲的介面友善，一目瞭然的圖示與功能鍵的使用，使玩家很快地進入情況，為了方便[illegible]進行遊戲的玩家，遊戲內還包含了逐步的教學示範功能。"決定性會戰"結合了數款遊戲的特色，在操作介面上的處理可以說是極為成功，玩起來的感覺很順暢。

"決定性會戰"遊戲內，包含17個戰場範圍極大的作戰，包括二次大戰著名作戰、韓戰、以色列獨立戰爭與北約對華沙公約組織的對峙。若玩家仍覺得不夠，您尚可使用遊戲內附的戰場編輯器，來增加突發事件與創造想像中的戰場。總而言之，"決定性會戰"可以說是人類對於歷代戰爭所做研究分析後所產生的結晶，也可以說是回合制戰棋遊戲的里程碑，也因此更讓人期待未來的續集。



# EMPIRE EARTH 帝國地球

## 遊戲歷史綿亙五十萬年

由Ensemble設計和微軟發行的世紀帝國，在去年獲得無數的大獎。這套遊戲成功的原因除了有容易操作的介面和容易了解的遊戲規則外，更重要的是「它是一套有別於終級動員令類型的即時戰略遊戲」，其幕後功臣首席設計師Rick Goodman。

Ensemble目前致力於世紀帝國II的設計工作，Goodman則自組設計公司Stainless Steel Studios，並且忙於創業作帝國地球（EMPIRE EARTH，暫譯）。Goodman說：「帝國地球是下一代的即時戰略遊戲，它的遊戲境界將會比世紀帝國更加著人」。據了解，帝國地球所涵蓋的遊戲歷史約五十萬年，約從石器時代到第二十五世紀。玩家在遊戲一開始所領導的是一小撮舊石器時代的「山頂洞人」，從這時候起，你必須領導他們建立強人的文明，開始步入遊戲所設定的十一段人類重大歷史，包括青銅器時代、黑暗時代、工業時代和原子時代等。在發展過程中，文明可能會[illegible]、不斷進步，但也可能一蹶不振，從此覆亡，讓你不得不想法子東山再起。




▲以人類文明史為重心的帝國地球

◀帝國地球首席設計師 Rick Goodman

## 學習控制內亂與天災

為了應付挑戰，玩家必須學習控制內亂與天災，也必須面對革命、暴動、不滿、宗教狂熱、異族入侵等事件。因此，你不斷與其它文明配合，以取得有價值的資源，另外，還得學習和異族交易與進行外交。當然啦，有時候征服是唯一的手段。據Goodman透露，遊戲的技術發展方向（technology tree）包含數百種發現與發明，其中有一半是非軍事的，大都集中於經濟、宗教、道德與生活水準，這些設計讓玩家能夠在遊戲中集中心力於帝國的建設、征服或結盟。在武器方面，玩家在遊戲始初會有長矛兵，之後會陸續發明投石器、兩輪戰車、十字弓、大槍、大砲、驅逐艦、巡洋艦、超音速戰鬥機、甚至可進到機器人等。除了以「船堅砲利」創造文明外，有時經濟、貿易、與外交也是稱霸天下的強大武器，只要您能運籌帷幄，巧妙運用。帝國地球採用自創的「演進系統」（Evolution System），它讓玩家擘劃創造具有優缺點的獨特文明，使帝國照您的意思發展。





◀各[illegible]的模型 ▲遊戲的武器模型

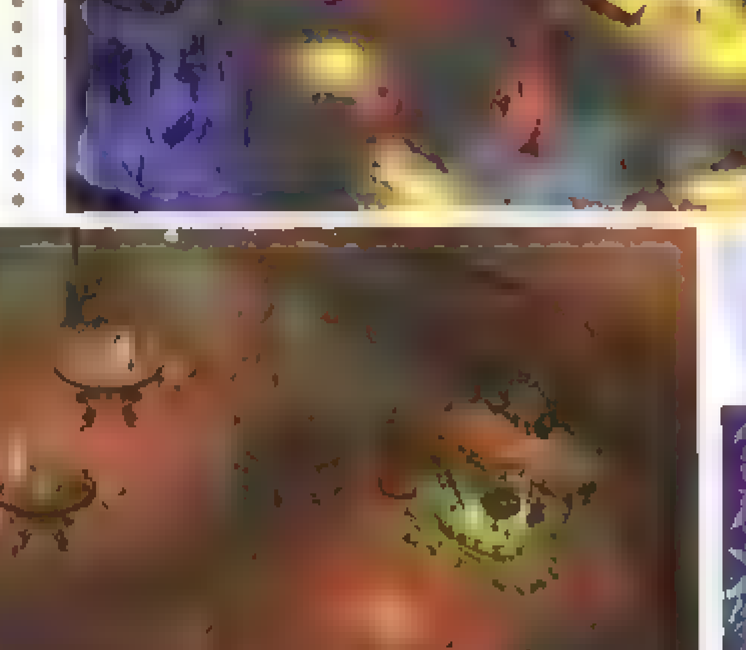



## 復仇戰士英雄紀要

Eidos計劃推出的復仇戰士（Revenant，暫譯）敘述一位叫洛克的英雄，被曾有過高度文明的Ahkuilon王國的國王，派去解救被俘擄的公主。國王是以復仇戰士（Revenant）的名義召喚他，因此，洛克除了須解救國王的女兒之外，還必須報她被綁架之仇。在角色練功設計上，洛克一開始時是"記憶一片空白"，但隨著經歷越多，他的過去，以及強大的戰技，會逐漸被他想起來。

為了不讓遊戲環境過於平常，負責設計的Cinematix在超現實手繪遊戲環境的景觀上，放置3D模型建築物，並為角色與怪物設計了動畫，俾使遊戲環境栩栩如生。例如，當洛克走進一家客棧時，週身的人物射飛鏢的射飛鏢，啜飲麥酒的仍飲他的麥酒，但當洛克走近某一個人的身旁時，那個人會轉頭看洛克，這些細微圖形的苛求，將讓環境更精緻。



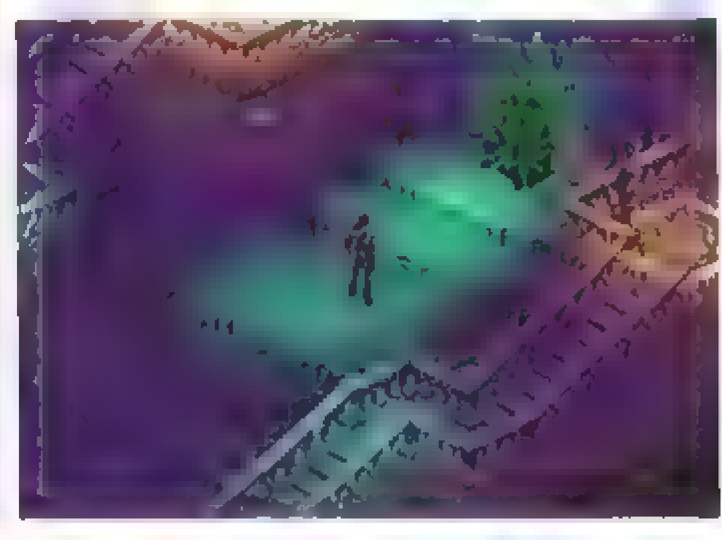




優異的遊戲光影

匠心獨具的2D/3D環境

遊戲以斜向視角呈現



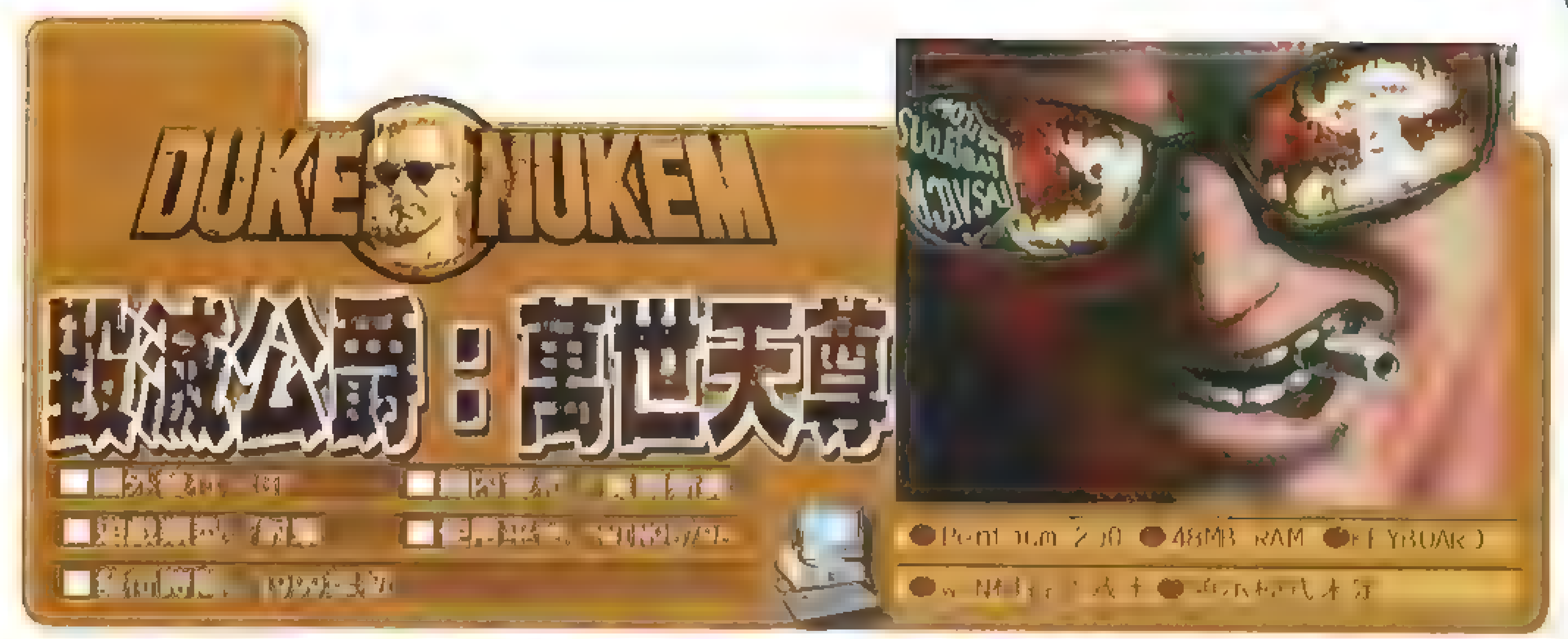



在戰鬥方面，所有的打鬥都是在地圖上即時進行，除了敵人的AI相當真實外，戰鬥動畫表現也非常平順，而戰鬥的物理現象也經過精密的計算，例如頭從那個方向砍下去時，應該朝那個方向飛，都特別作了處理。另外，當洛克遭遇敵人時，玩家可以把平常的走路或跑步模式，轉變成戰鬥模式。

至於遊戲所提供的魔法，相當容易練成和使用，只要玩家將獲得的各種魔法石（talisman）結合，便能使出各種法術。例如當洛克單獨使用火之魔法石時，可以燒盡周圍的敵人，但當他將火之魔法石與動作（motion）魔法石結合使用時，則可以施展長程火術。值得一提的是，在多人遊戲模式下，遊戲還提供包括富戰鬥經驗的退役士兵、擅長施法的巫師和一名女性等三位新的冒險者加入戰局。

準備使用火球術囉!!

視覺效果優異的法術




# 著重劇情事件

在GT推出的遊戲當中，毀滅公爵3D可說是讓該公司名利雙收的作品之一，因此GT對於訂於明年初出版的續集毀滅公爵：萬世千秋（Duke Nukem：Forever，暫譯），可說是寄予厚望。據了解，設計公司3D Realms爲了讓這套遊戲有別於市面上的第一人稱射擊遊戲，除了將Unreal引擎最佳化外，還特別在遊戲中加入很多非傳統的遊戲成份，諸如搭乘交通工具和劇情事件（scripted events）等。

在Demo版中，毀滅公爵搭乘一輛火車，穿越一座超現實的峽谷，手上緊握防空砲，接著又搭乘中平板貨車，在車板上猛朝空中的直升機射擊，三兩下便把它擊落，甚至連戰鬥機也難逃成爲「火球」的命運。



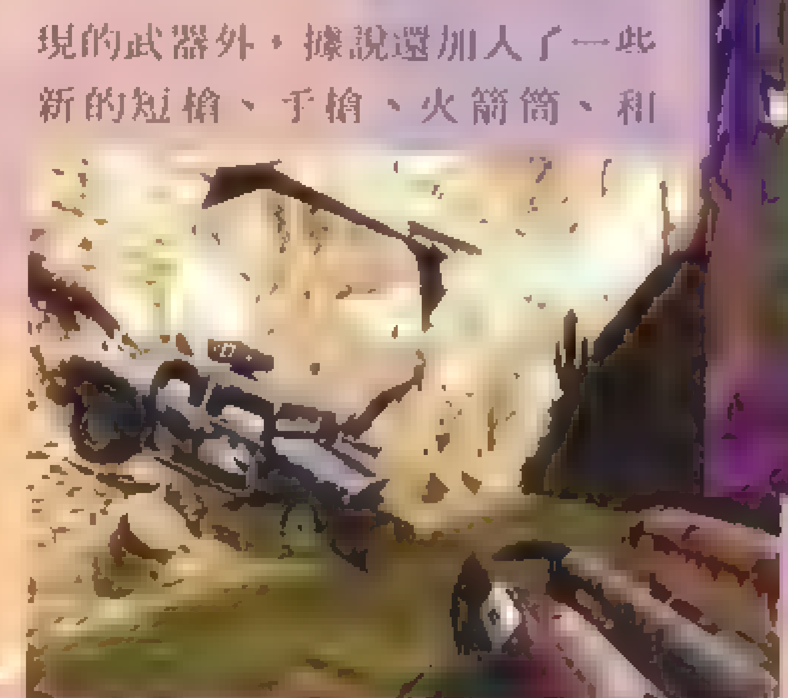
▲打升直機，就像打鳥一樣

◀精彩的動畫

# 視覺效果優異

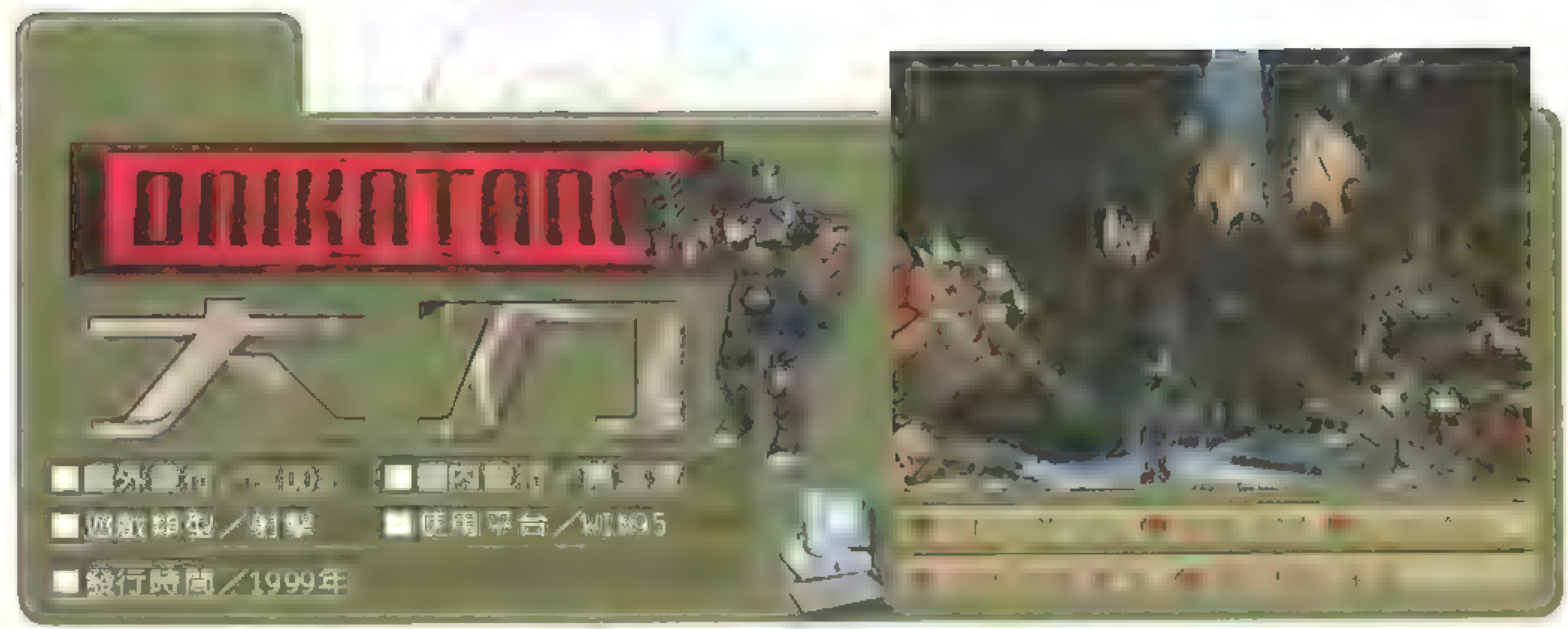
毀滅公爵：萬世天尊主要敘述Proton博士帶著一批全新的外星人再度回到地球，除了佔據拉斯維加斯之外，還徵召當地的小男孩進第五十一區爲他工作。這回，公爵仍肩負同樣的使命：拯救世界，但他不再單槍匹馬，一位胸部和古墓奇兵裡的蘿拉一樣壯觀，名叫砲彈（Bombshell）的夥伴，將協助他完成任務。因此，萬世天尊除了強調劇情外，亦著重與非玩家角色之間的互動。

由於設計師巧妙地運用透鏡效果（lens effects），遊戲呈現了優異的光影（如太陽所照射出的光圈，感覺上強而烈），讓每個物件都顯得真實，卻不過份雕琢。此外，設計師在改良引擎時，還加上更平滑的貼圖，使角色的感覺更逼真，例如遊戲中一隻怪物，牠的皮膚就像魔鬼終結者二裡的液態合金機器人那樣滑溜溜。在武器方面，除了沿用毀滅公爵3D裡曾出現的武器外，據說還加入了一些新的短槍、手槍、火箭筒、和「一雙強有力的腿」等。生物受傷的情形也不會再局部化，也就是說，假如玩家射擊敵人的腿部，牠的腿會呈現彎曲的模樣。目前在網站上有玩家傳出毀滅公爵：萬世天尊將附加完整的編輯器，讓玩家能製作關卡和編輯武器的消息，至於是否真實，我們拭目以待吧！



▲室內場景。

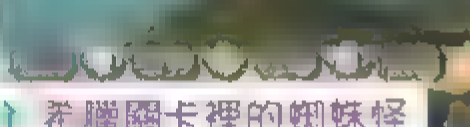
◀粉碎武裝車輛。




# 大刀的時空法力

玩家在大刀（Daikatana）中將扮演宮本弘（Hiro Miyamoto），他在遊戲中的最終任務是「讓歷史回歸正軌」。在共同世紀（Common Era）2455年的日本，夏厚紀朗（Toshiro Ebihara）博士與他的助手傑瑞（Jarred Benedict）博士發現具有神奇力量的武士刀「大刀」，這把刀能夠讓持有它的人進行時空之旅。卻也引起助手的嫉恨，於是傑瑞決定殺掉老板，並將大刀偷走。

更可悲的是，傑瑞還進行時空旅行，將夏厚紀朗的遠祖鐵雄所發明的治療黑死病藥方偷走，傑瑞因此一步登天，取得龐大的財富，更改寫了歷史。現在（共同世紀2455年），傑瑞蓋了一座要塞來保護大刀，並在基地內各處安置了防衛用雷射武器與機器人，使得沒有人能夠奪回大刀，將被他竄改的歷史矯正。因此，宮本弘必須深入要塞，設法找到大刀，讓歷史回歸正軌。




↑ 希臘關卡裡的蜘蛛怪
→ 在日本遇到的怪物

# 升級版 Quake 2 引擎

大刀是使用升級版的雷神之鎚二遊戲引擎，敵人的AI也作了極大的改進，例如，由於要塞內的怪物是「在地人」，因此牠們對未揭露的遊戲地圖會比主角先知道，因此佔了制敵機先的優勢。另外，遊戲中的怪物超過六十四種，武器多達三十二種。玩家在任務中將有兩位AI控制的夥伴：伊部（Mikiko）與詹森，他們在戰鬥中會助主角一臂之力，倘若主角死亡時，還會設法使他復活。另外，遊戲的世界十分廣大且多樣化，除了充滿未來色彩的日本場景外，還加入神秘的希臘、黑暗世紀的幻想世界、以及2030年的舊金山。每一段劇情至少有七個關卡，同時還加入隱藏關卡。各場景中都會出現獨特的生物與武器。值得一提的是，雖然大刀基本上是一套第一人稱射擊遊戲，但它也結合了一些角色扮演遊戲的成份在裡面：加入經驗值系統。這使得主角以武器殺死生物時，其能力分數（如攻擊力、速度與健康值）將些微地增加；然而，假如他使用大刀殺敵，這把刀馬上獲得經驗值，威力會隨著使用次數增強，最終將成遊戲中最強大的武器。




↑ 怪物步步逼近了!!
↓ 中世紀關卡

# WARZONE 2100

# 大戰場2100

■國外發行／EIDOS　■國內發行／第三波

■遊戲類型／即時戰略　■使用平台／WIN95

■發行時間／1999年



## 強調3D與動作的RTS



▲遊戲的霧層相當逼真

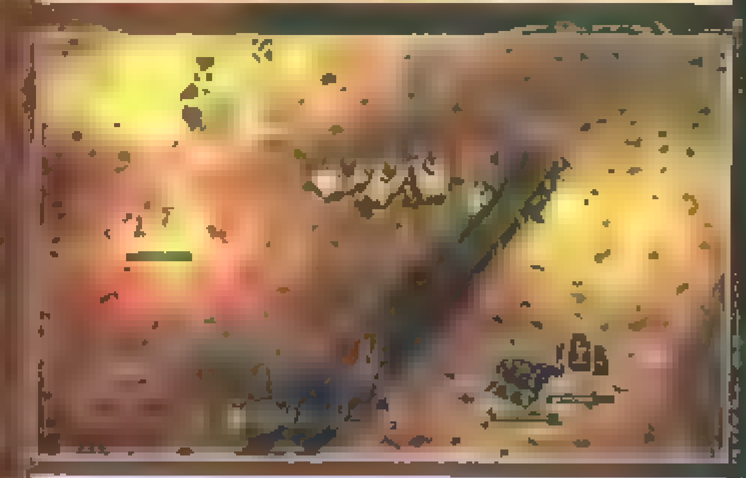


◀進行戰鬥時的畫面





▲[illegible]



▲地面部隊短兵相接

# MACHINES

# 機動兵團

■國外發行／ACCLAIM　■國內發行／未定
■遊戲類型／即時戰略　■使用平台／WIN95
■發行時間／未定

●PENTIUM 200 ●32MB RAM
●WIN相容音效卡 ●模式：未定 ●MOUSE

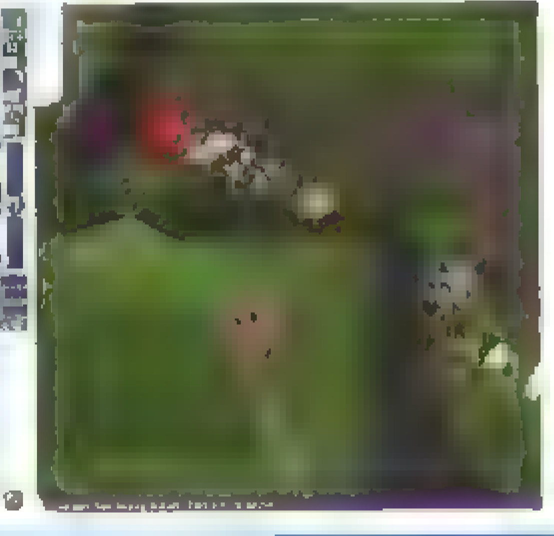
## 機器人的戰爭

遊戲的故事是發生在2172年，此時人滿為患的地球已毫無希望可言，人類派遣許多配備專門用途的機器人之太空艙，往遙遠的星球進行地形改造工作，讓它可以作為人類未來的殖民地。經過數百年後，這些機器人已成功改造這座原本不利於人類居住的星球，但人類卻無法入主，因為這些機器人放棄原先的使命，自行再度改造星形，將它變成真真正正的機器人世界。後來，由於機器人在星球上的發展已到極點，它們便將注意力移轉到鄰近的星球，繼續進行改造工作與殖民活動。最後，每一支機器人「種族」衍生其它機器種族，導致它們以戰爭來決定誰有權控制星球資源的悲慘下場。



▲光影效果十足
▶3D的遊戲地形

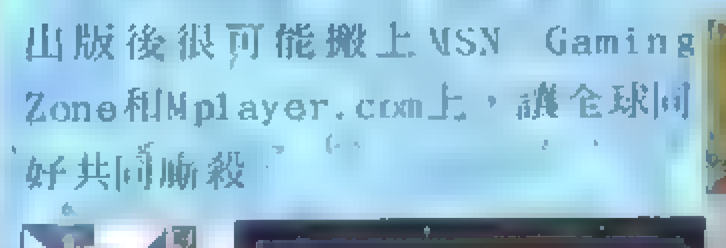
機動兵團和大多數即時戰略遊戲不一樣的地方是它將提供三種視角讓玩家操控遊戲。玩家可以選擇從空中鳥瞰的視角，或者選擇第三人稱視角，也可選擇跳進機器人駕駛艙內，以第一人稱視角進行遊戲，這種操縱方式與第一人稱視角和Activision的戰區或微軟的都市毀滅戰（Urban Assault，暫譯，軟世107期）相同。當玩家以第一人稱視角進行時，將可在戰鬥地圖上的建築物內、地下通道、以及受限的區域內，駕駛一些體積較小的機器人活動。



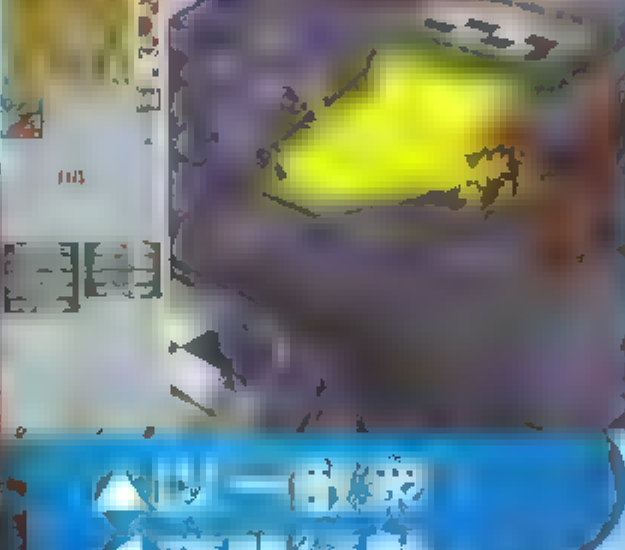
## 潛藏間諜的功能

「間諜」這項設計稱得上是機動兵團的一絕，他們在遊戲中扮演非常吃重的角色：玩家能派遣間諜到敵營將敵軍的建築物破壞、摧毀、及摧毀設施等。另外，間諜也可在戰場上刺殺敵方單位，或者命令敵人接受命令。

機動兵團的單人任務超過二十項，允許四人連線的多人共玩任務也多達十項，除了以數據機及區域網路來連線對戰外，這套遊戲出版後很可能搬上MSN Gaming Zone和Mplayer.com上，讓全球同好共同廝殺。







▲以一敵多
◀夜間行動

# EMERGENCY 第一現場

■發行時間／12月



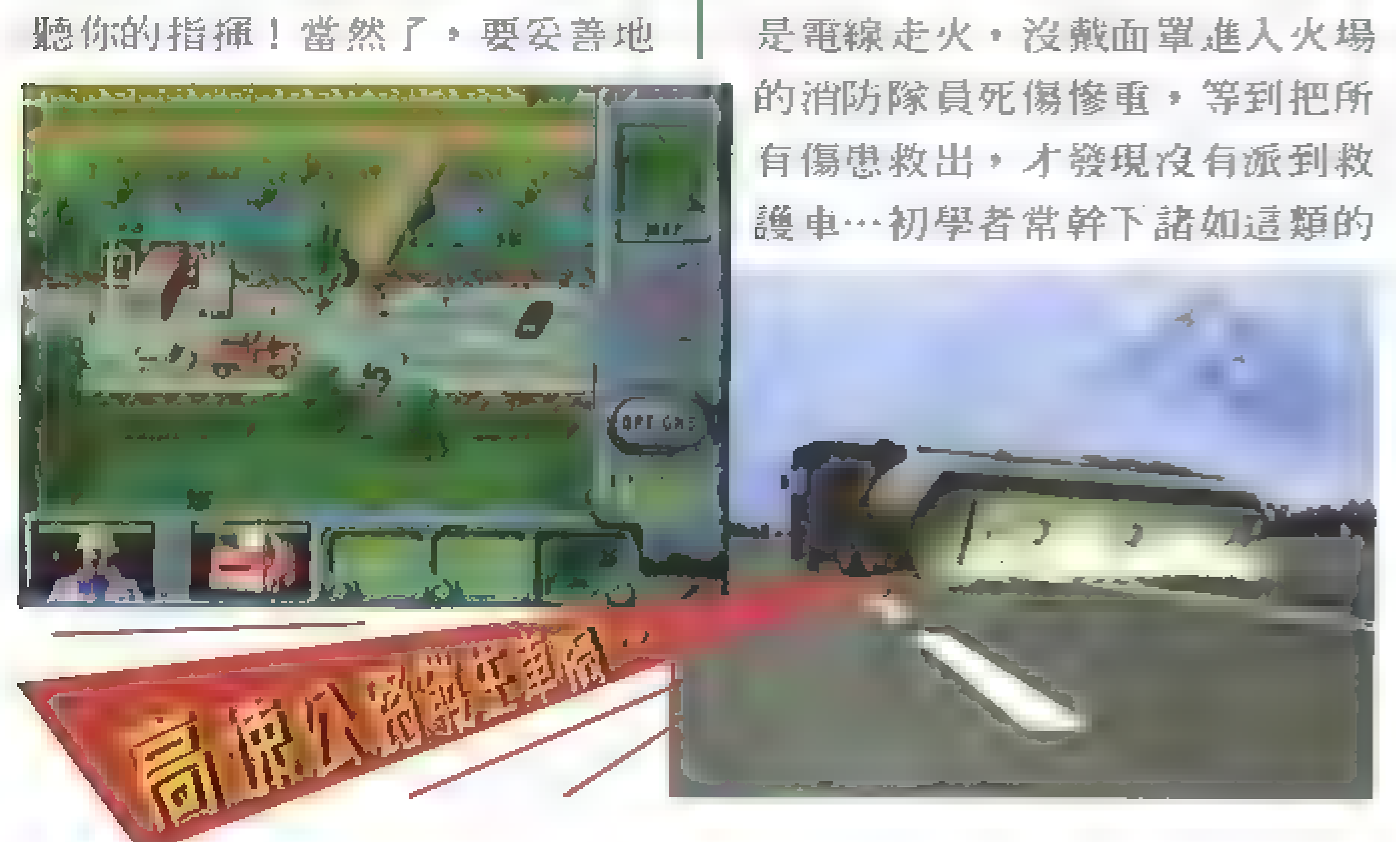
## 第一線危難處理

看過『生死一瞬間』嗎？不論是摩天大樓發生大火、公路上的連環車禍，還是瓦斯引起的公寓火災，第一個抵達現場的一定是消防隊員，背著裝備，拉著水管辛苦的救火，警察與醫護人員必然是隨後跟到，前者維持秩序，後者搶救傷患，但這些無名英雄們的辛酸血淚又有誰知道呢，英特衛最近即將發行一套以處理危機災難為主的『第一現場』，讓你體驗當打火英雄的滋味！

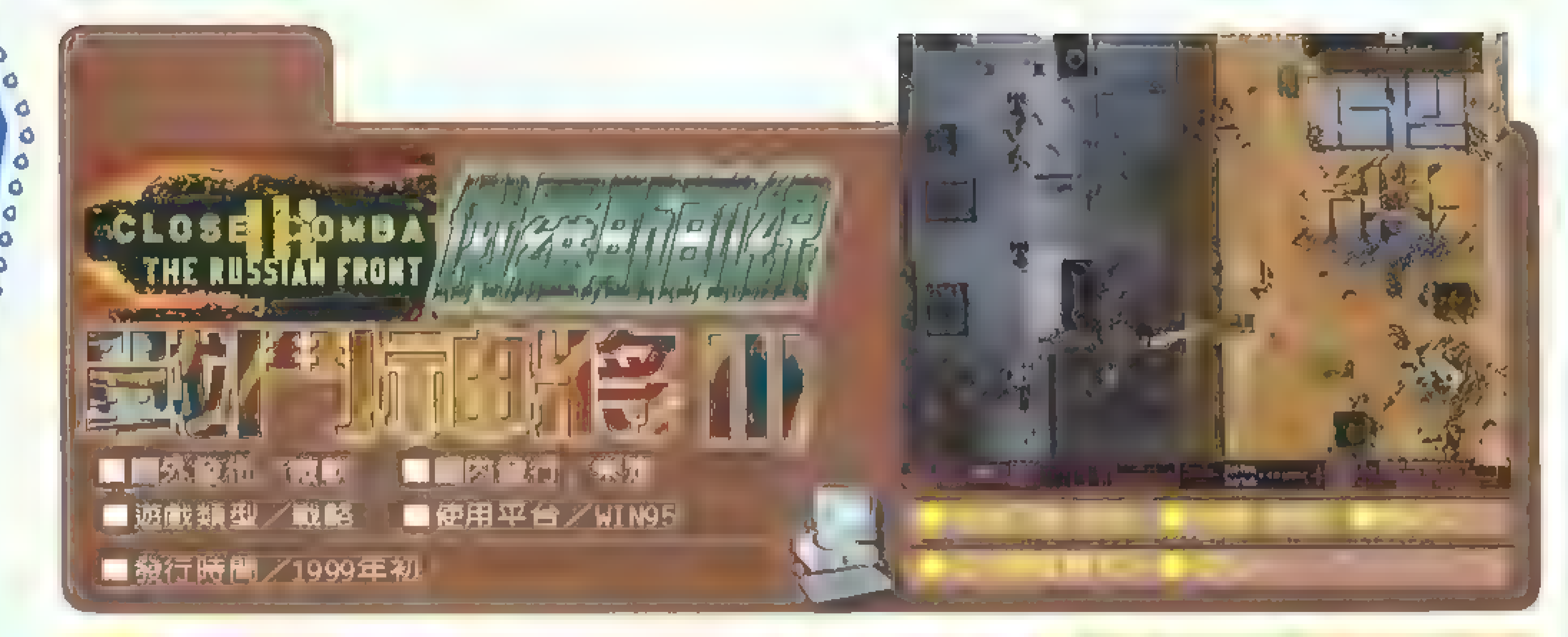
以處理災難為題材的遊戲，可說是相當特別，因為不論是RPG，即時戰略還是動作遊戲，總是脫離不了戰爭、冒險等題材，因此這樣的題材可說是相當新穎，前所未見的，你將扮演『危機處理中心』的主管，處理這個城市的所有意外事故，而管區中的警察，醫生和消防員都得聽你的指揮！當然了，要妥善地處理每一件事故並不容易，必須要先對現場有充分瞭解，仔細安排車輛的調動次序，最重要的，要能對時間徹底掌握－傷患可能就撐不過那一秒鐘！

倘若沒有先徹底瞭解案發狀況，往往遇到火警，就急急忙忙地派出消防車，結果塞在十字路口，調來警力疏導後，又發現是電線走火，沒戴面罩進入火場的消防隊員死傷慘重，等到把所有傷患救出，才發現沒有派到救護車…初學者常幹下諸如這類的烏龍事件，不過在遊戲中設有教學模式，可以讓玩家們在短時間內迅速上手，算是相當貼心的一個設計，而分數的計算則是視你處理的時間長短與傷亡人員決定，隨著經驗增加，你的管區也隨之增大，酬勞也越高，能動員的人數也就更加可觀，最後甚至有機會處理船塢大火，飛機失事等重大案件。

遊戲的操縱十分簡單，類似即時戰鬥的調配模式，充分表現了搶救時刻分秒必爭的情況，而背景及人物全部都以3D表現，而最有意思的，出場車輛十分豐富，除了消防車，救護車等基本車輛，還有許多形形色色的大小交通工具，讓遊戲更加生動。



高速公路連環車禍




## 扮演二次世界大戰指揮官

戰鬥神將三：俄羅斯前線(Close Combat 3：The Russian Front，暫譯）是曾奪過「最佳戰爭遊戲」獎項的戰鬥神將之最新系列作品，玩家在遊戲中將回到第二次世界大戰的東歐戰場，指揮俄羅斯紅軍或擅於閃電戰的德軍進行攻防，戰役時間從1941年入侵蘇聯，到1945年柏林淪陷為止。第三集結合了戰鬥神將系列裡深受玩家喜愛的遊戲特色，同時也加入很多的新噱頭。玩家必須在戰術和實戰上壓制敵人，同時讓部隊生存下去，才能取勝。在遊戲開始時，玩家只能扮演低階指揮官，在設法讓單位升級之餘，自己也必須想辦法晉升，才能取得更多的部隊與裝備。事實上，依遊戲的設計，指揮能力、部隊士氣、經驗技術、單位、氣候與地形等，都是能影響戰事勝負的關鍵。因此，在部隊管理方面，玩家在戰鬥中必須懂得如何重新裝備和升級所屬單位。在每場戰役結束後，存活下來的士兵其士氣與經驗值會增加，玩家必須適時注意並善加利用。






地圖上的軍力部署

## 更多的單位與武器

遊戲裡的指揮官晉升系統(command point system)會影響玩家的軍階與所統領的部隊數量，在遊戲的地圖方面，「戰鬥神將三」的地圖比前二集作品大上一倍以上，讓玩家能夠在更寬更精緻的「戰場」上充份地比拼自己獨到的戰術與戰略；另外，根據實的空照圖，如紅場、史大林格勒工業區以及柏林廢墟等，皆以16 bit的3D地形來表現，具有地形高低起伏的效果，直接和間接影響視線和火線。

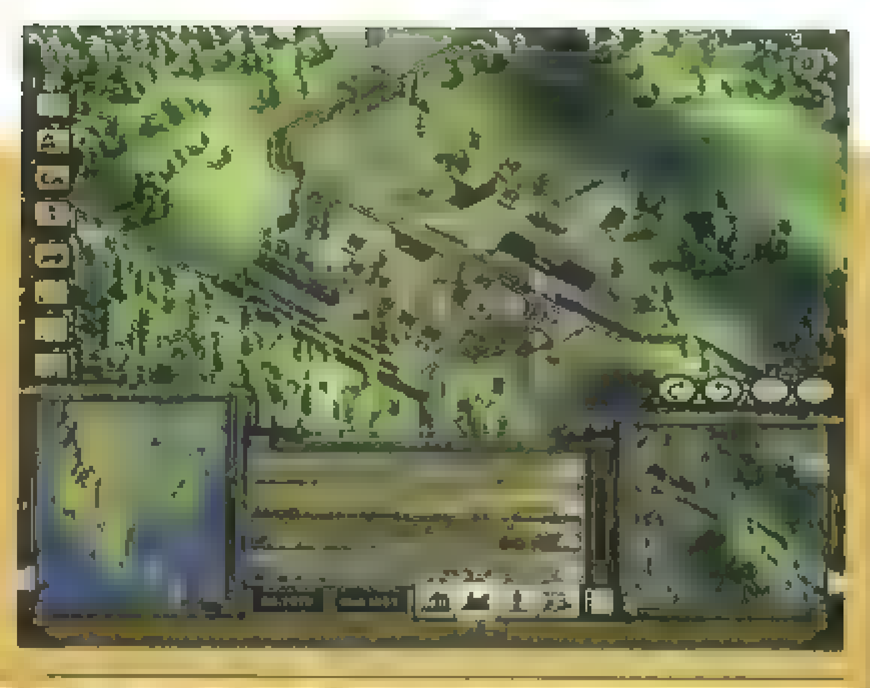
設計師創造所謂的季節性地圖，當不利的氣候來臨時，單位的補給、士氣與移動力都會受到影響，可見遊戲的AI相當優異。據了解，戰鬥神將三的部隊類型超過300種、武器超過100種、士兵種類超過60種、車輛與防空砲超80種，包括120mm的迫擊砲、火焰發射筒、火箭砲等。

在遊戲的操作上採用即時戰略遊戲慣用的點選系統，讓玩家能同時選擇數個單位，迅速下達命令和選定行進點，讓部隊移動到指定的地方。另外，遊戲附加了一個劇情編輯器，讓玩家能藉由設置佈署區、勝利地點、徵購點、選擇原始部隊編制、及聯結各戰爭地圖的方式，讓玩家穿越時空，創造自己一手策畫出的二次世界大戰。



選擇戰役地圖

# Railroad Tycoon II
# 鐵路大亨II



## 重現鐵路大亨盛況

《鐵路大亨II》的主題與一代相同，玩者扮演的是一家鐵路運輸公司的老闆。您必須在遊戲的場景中選擇好適當的地點，草創起公司，購買火車頭、火車廂，興建火車站和鐵路。藉由初期的基本運輸服務，逐步累積起自己的資本，然後擴增公司的規模，像是購買更先進的火車頭、開闢更多的運輸線、提供快遞與專運服務…等等。

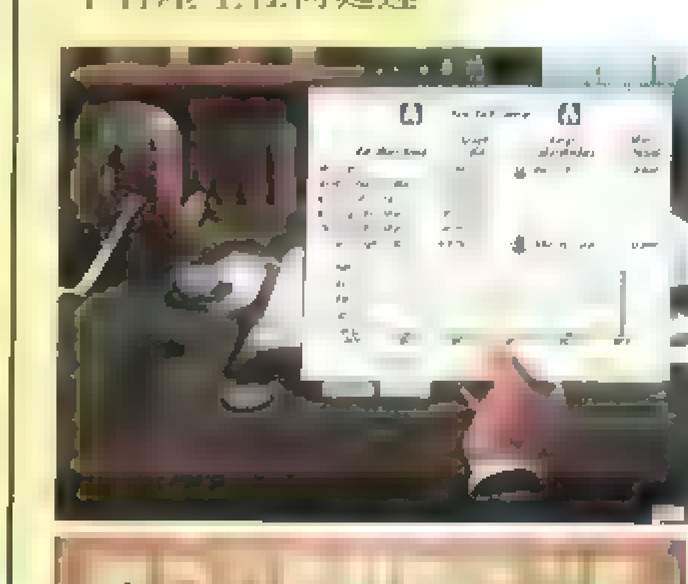
遊戲的背景時間是由西元1804年到21世紀，隨著年代的增進，玩者可以購買到與歷史發展相同的51種不同的火車頭與34種火車廂。由最早的蒸汽引擎火車、到時下最頂尖的法國TGV與日本子彈列車、甚至還包括了「未來機種」。玩者可以採取實務型的作法，靠著運輸業務賺取利潤。也可以採取美國19世紀著名的「搶錢大亨」（Robber Barons）型作法，藉著不斷的商業併購、炒作股票與利益輸送等方式賺取暴利。

玩者可利用內附的場景編修程式，編輯場景

PopTop在第二代中採用了最新的S3D圖形成像引擎，使得遊戲最大可支援到1024×768的解析度，以及16位元的全彩模式（可以顯示出65000種顏色）。目前PopTop計劃在遊戲中提供以世界各地為背景的20至30個場景，如果玩者覺得玩不夠，也可以運用光碟片中內附的場景編修程式，自行編輯場景。

PopTop考慮到許多在第一代中，只是利用遊戲中單純而原始的股票市場而大發利市，根本忽略到遊戲的經營層面，因此在股市和電腦對手的人工智慧上都做了大幅度的加強。第二代中的股市具有十分高的擬真性，雖仍無法和真實股市中的1%相比，但是玩家們已經可以運用多種炒作方式，而且風險很高，不像一代中那麼無往而不利。而在二代中，兩家公司如果以鐵路線進行價格戰（互相架設距離很近的鐵路，然後砍價吸引顧客），勝利的一方甚至可以接受敗方的鐵路和相關產業。

玩者可以透過數據機、區域網路或網際網路，在《鐵路大亨II》中進行連線對戰。PopTop公司宣稱遊戲就算達到最高的16人同時上線進行同一個遊戲，也不會產生任何延遲。



ANNO 1602

# 夢幻新世界

## 一款注重邏輯思考的遊戲

遊戲的故事是發生在西元1602年。此時歐洲各大城市的人口呈現過度爆炸的成長，因此各種疾病和人禍不斷地發生。雖然一個多世紀前的地理大發現使得歐洲有向外擴張的機會，但仍是緩不濟急，貧窮和疫病即將摧毀歐洲，沒有人知道未來會如何。

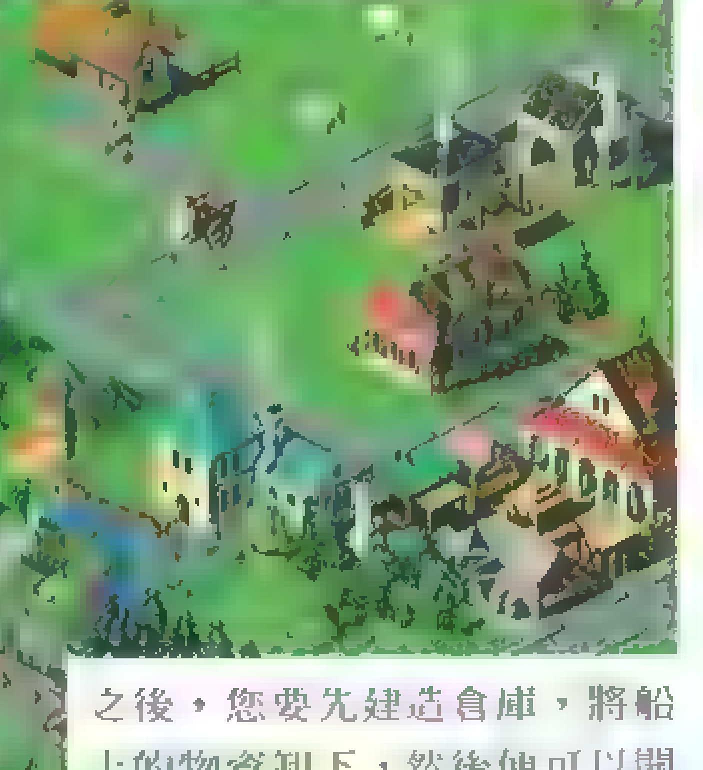
此時，一群勇於冒險的男女先驅們，登上了一方孤舟，航向未知的未來。他們的目的，是找到一座適宜人居的孤島，然後在上面落地生根，並重新建立起一個嶄新的文明。

這是一款即時的策略遊戲，在遊戲之中，玩者必須設法在一座荒島上，建立起簡陋的殖民地，然後利用各種的專業建築物來開採資源。待您將資源製造成商品之後，便可以進行貿易，獲得金錢或是其它的物資。



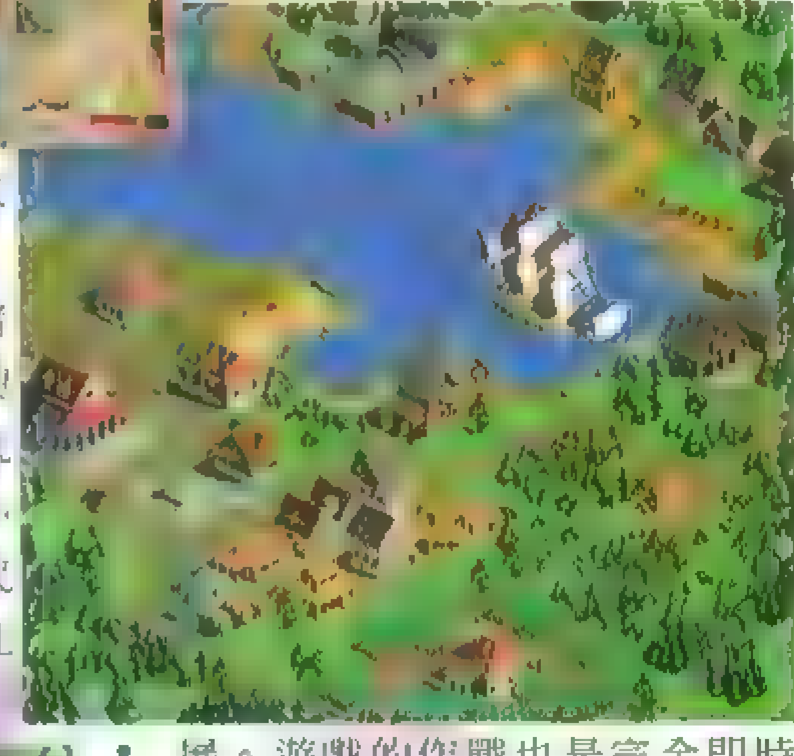
### 公共建築及建築物都有固定的影響範圍

在遊戲的一開始，玩者只有一艘小船，上面載著興建殖民地的最基本物資。玩者可以架著船，四處尋找中意的小島，您的第一座殖民地附近最好要有礦物，如此才能儘快地發展勢力。靠岸之後，您要先建造倉庫，將船上的物資卸下，然後便可以開始興建殖民地了。



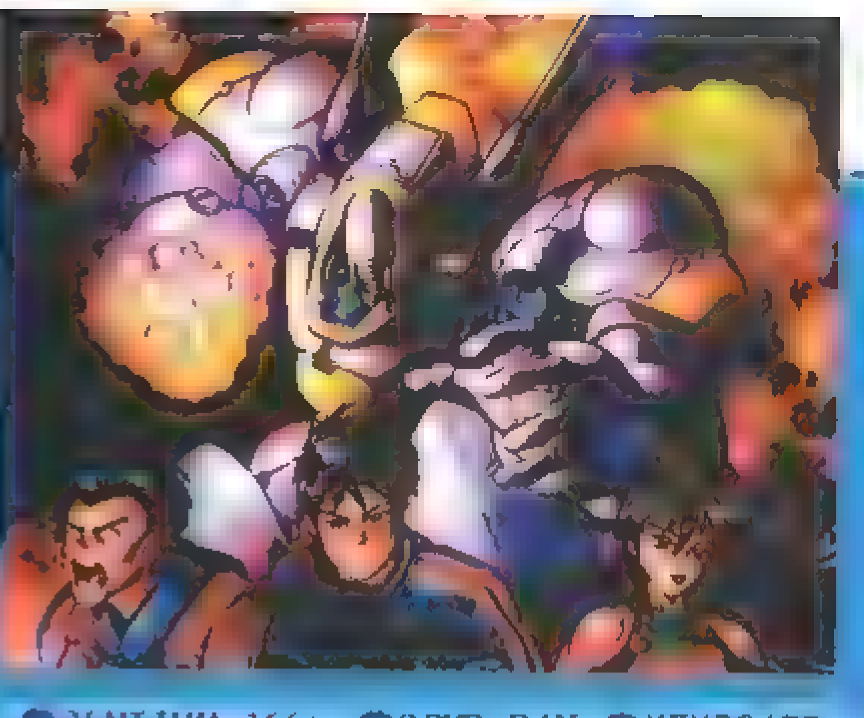
與時下流行的即時戰略遊戲類似的是，玩者所能建造的建築物及所能使用的物資都是漸近式的。玩者必須先具備一些基本的建築物，才能往更高層次、功能更多的建築物發展。遊戲的作戰也是完全即時的，分為海戰與陸戰兩種，玩者毋需熟記繁複的操作熱鍵或按鈕，只要用簡單的幾個指令便可開打。

### 可進行貿易，獲得金錢或物資



在《夢幻新世界》中，玩者可以建造九十餘種的建築物，並且進行三十餘種的商業貿易。光碟片中提供了一整個連續的戰役，玩者也可以挑選事先設定好的十六個任務。為了讓初學者能更快地上手，設計公司也製作了五個線上教學課程。最令人感到刺激的是，本遊戲也可以在網路上進行，最多可由四位玩者同台競技。



●PENTIUM 166n ●32MB RAM ●KEYBOARD
●DirectSound相容音效卡 ●Direct 3Dfx相容

《昇剛》SHOGO：Mobile Armor Division，是由美國MONOLITH公司出品的最新跨年度大作，現在在美國市場上，是所有著名遊戲中最搶手的電腦遊戲，與其他現有的3D同類型遊戲相比，SHOGO是一款超級閃亮的明星遊戲。Monolith用了24個月的時間才開發完成SHOGO這套令人滿意的3D射擊遊戲，而一般其他同類型的遊戲最多只要一半的開發時間（1年左右）。因為Monolith一直不斷的注入最先進的3D技術和最前衛的遊戲企劃。它的遊戲風格、功能及臨場的效果都令其他的同類遊戲相形失色

十三郎

九良KURA



在星際殖民的時代，殖民地世界由殖民當局的軍事單位所管理。闊樂斯(Cronus)是唯一生產超級能源加藤（Kato）的星球。此生物性的活動礦物質，可以產生不可思議的超級強大能量，是星際旅行所需要的最重要能源。闊樂斯是一個荒涼的星球，表面充滿有毒的大氣，地表充滿了火山，但也充滿了各式各樣的可利用的礦場。

而神秘的反叛軍的首領加百列（Gabriel）則剛剛結合了所有的狂熱恐怖份子組成了墮落之地(Fallen)恐怖組織，威脅著闊樂斯星球的和平，而且最終目的是控制超級能源加藤，因此對闊樂斯展開暴力和威脅及攻擊。

遊戲大部份的行動都是在闊樂斯星球和艦隊母艦巨獸號(Leviathan)號上面發生。

昇剛共有40關，遊戲分成3個主要的故事進行情節，而第3個故事情節則有三種結局，那個結局會出現則完全取決於玩家在遊戲進行時，所作的各項選擇。每一關或任務都是以目標為主而進行的。本遊戲在網路可以達16個玩家，現在美國的Internet上也是被討論最多的網路遊戲。網站如下所示：http://www.shogo mad.com，玩家可以上網看看。





遭遇敵人，開火射擊




# 超越時代科技大賽車

西元3000年，世界已經不再由人類所控制，而是由九台具有高度人工智慧的超級電腦所掌控。超級電腦們在征服了世界之後，生活頓時失去了重心 [illegible] 類情緒反應特性的它們開 [illegible] 於決定要辦一場 [illegible] 運動比賽。 [illegible] 這些由九台電腦自動駕駛的賽車，是以跑球 [illegible] 以往最兇猛的 [illegible] 如老虎 [illegible] 這些動物早已因為人類的過度濫捕而絕滅，但除了人類自己的滅亡，牠們又以機械外形重生了。由於這些超級電腦具有無窮的計算能力與耐力，因此它們對於比賽的要求也是永無止境的，它們希望這場賽事能一直持續下去，抵達終點並不是唯一取得勝利的方法。

[illegible] 個不同場景的精彩跑道 [illegible] 也有九種 [illegible] 級的跑道和車輛是要玩者獲得一定的成績，或是 [illegible] 了特定的目標之後，才可以選用。

遊戲共有四種模式，分別是：一級方程式大賽、時間競賽、 [illegible] 挑戰模式。在一級方程式模式中，玩者必須一站 [illegible]

[illegible] 的比 [illegible] 間。對戰模式顧名思義，就是讓 [illegible] 同一台電腦上對戰，本遊戲也支援雙人的分割畫面對戰。

在比賽的過程中，玩 [illegible] 以使用九種不同的武器或工具來幫助自己獲得勝利，像是渦輪加速器、護盾、 [illegible] 炸彈、機關槍、路 [illegible] 遊戲本身使用 [illegible]

[illegible] 遊戲中有四種 [illegible] 下雨和鏡射 [illegible] 候下，遊戲的感覺不但不同，連 [illegible] 也會隨之變動 [illegible]

成賽程後，可以選擇多種視角的重播畫面，和電腦對手對戰 [illegible] 會不斷地學習玩者的技 [illegible] 用以反制，如果玩者 [illegible] 對手就比較 [illegible]

鏡射的場景，眼睛都快花了

小心路上的陷阱

使用武器擊毀敵人的座車

# MONACO G.P RACING

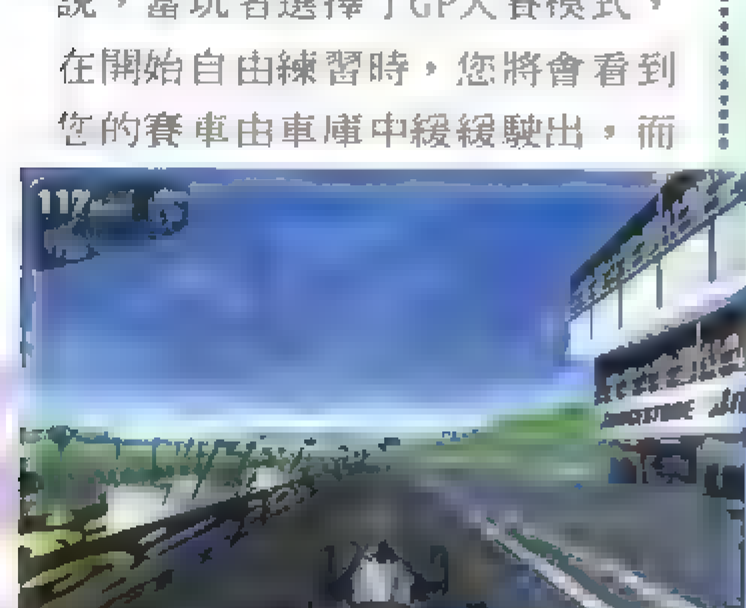
# 摩納哥GP大賽車

■國外發行／UBI SOFT
■國內發行／第三波　■遊戲類型／運動
■使用平台／WIN95　■發行時間／12月

## 享受風馳電掣的極速快感

還記得頗受好評的「印第大賽車」系列遊戲嗎？「摩納哥GP大賽車」頗有後起之秀的架勢。無論是在遊戲的結構，或是畫面上，幾乎都有超越前者的表現。「摩納哥GP大賽車」和其他的賽車遊戲有著類似的遊戲設定，因此，無論您是新手或是老手，都能夠輕鬆上手。除此之外，更多了一些新的特色。多種的賽車模式，能夠充分的充分的符合玩者的需求。

遊戲中除了練習模式、GP大賽模式、冠軍賽模式等多樣化的賽車模式之外，在遊戲中更深刻的刻畫出比賽過程的細節。所謂比賽過程的細節，舉個例子來說，當玩者選擇了GP大賽模式，在開始自由練習時，您將會看到您的賽車由車庫中緩緩駛出，而畫面的運鏡效果也十分的順暢。諸如此類關於比賽方面的細節，在「摩納哥GP大賽車」裡都詳細的透過畫面呈現出來，而讓玩者有更真實的參與感。

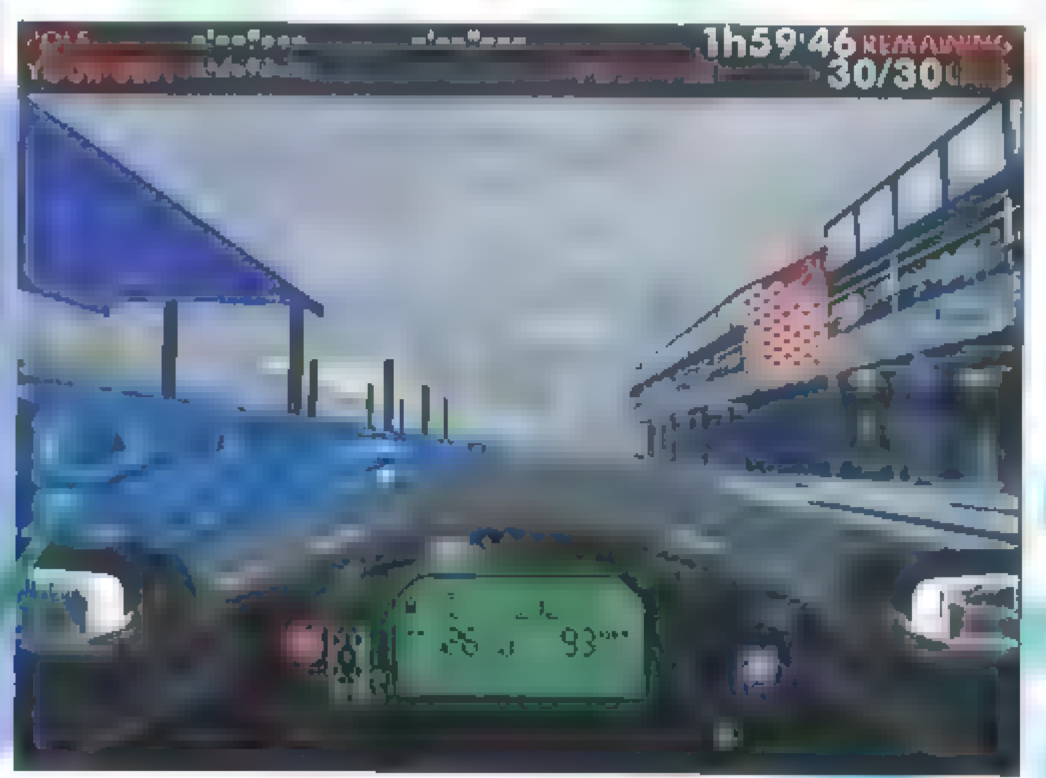


玩者可以感受天氣的影響

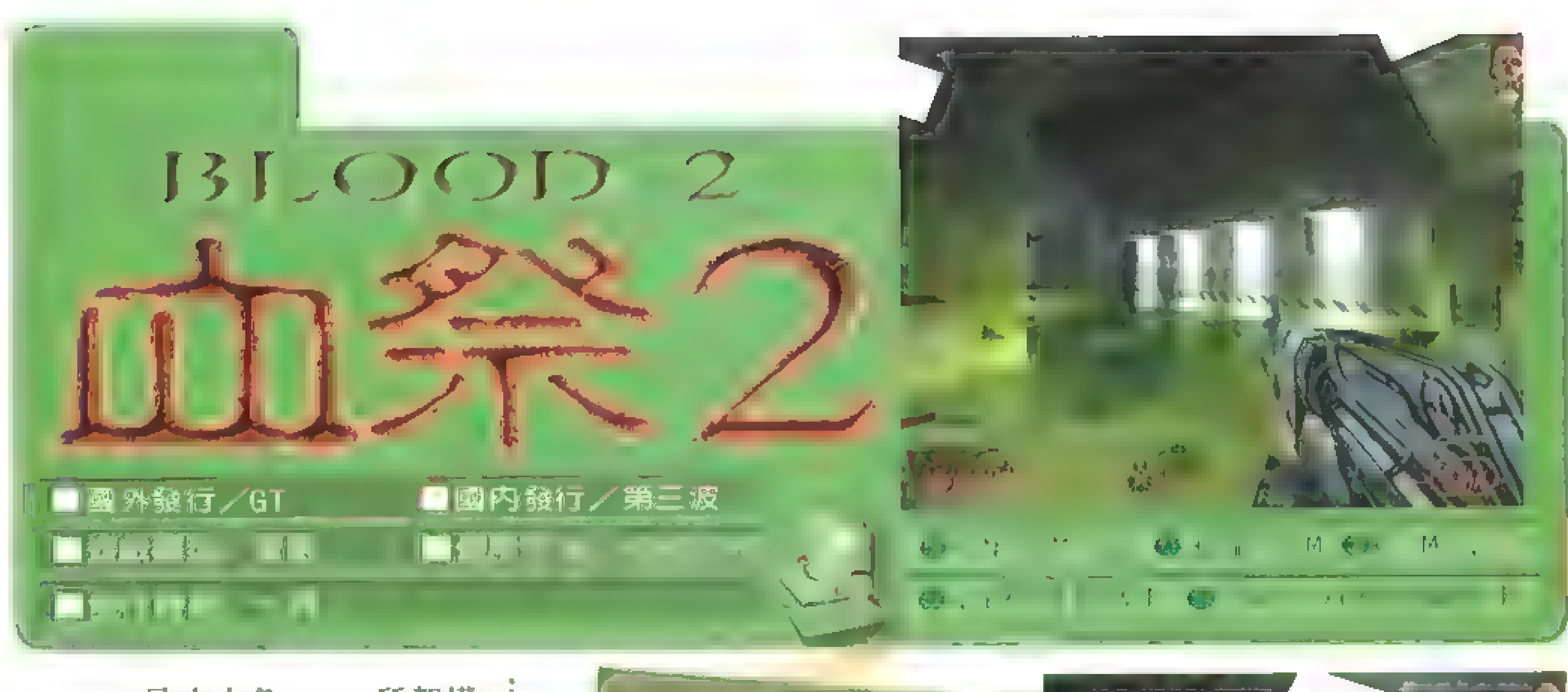
駕駛座景觀視角

「摩納哥GP大賽車」支援3DFX以及Direct 3D相容卡，因此在圖形效果上十分驚人。除了運鏡技巧之外，車輛本身的動態和反應十分的細膩，（行駛在跑道以外的路面，例如草地和沙地上，那種崎嶇不平的感覺，您都可以透過車身的擺動感受到。）車身上的圖形和商標清晰可見，此外每一個跑道的特色（包括了安全牆上的商標和跑道旁的景色：草坪、群眾等等）都栩栩如生。另外，跑道經過車輛"碾壓"以後，也會留下清晰的輪胎痕跡。而天氣的變化這是遊戲的另一個特色，如下雨、晴天，以及陰天等效果，在3D加速卡的輔助下，玩者可以感受到天氣對於賽車的影響。

跑道旁的景色栩栩如生




最特別的一點，「摩納哥GP大賽車」提供了復古的賽車模式，讓玩者回到50年代的賽車跑道上，無論是賽車本身、比賽場地等，都真實的反應出50年代的光景，像這樣的設計，在賽車遊戲界中，倒是頭一遭呢！




Blood是由主角Caleb所架構而成，他出生在1830年，是一位脾氣暴燥的反英雄主義者。Caleb在當了多年的亡命之徒後，娶了一位叫做Ophelia的神秘女子，這名女子將他介紹給Cabal。那時Caleb就已經知道他將取代Cabal的地位成為Tchernobog's Chosen的領導人，並且會自己進化到超越人類的境界，使自己的Chosen永垂不朽。

遊戲中玩家可以使用鍵盤、搖桿或是滑鼠三種不同的控制方式來進行遊戲，並且有熱鍵功能，操作起來十分方便。在遊戲中我們可以看到極為流暢的人物走動表現，將3D效果運用的淋漓盡致。遊戲的畫面由於運用了大量色彩而顯得十分精緻，甚至可以看到緩緩上升的煙霧。聲音在中也佔了很重要的角色，使用了3D環場音效和dynamic music效果，玩家可以藉由音樂和音效的不同來了解你現在的處境。在遊戲中若是向不同質料的物體射擊時會有不同的聲音，使得遊戲更加真實。

▶ 每一種怪獸都是精心設計過的

多種類型的武器也是它另外一項特點，Blood 2擁有各式各樣的屠殺武器多達30餘種供應玩家用來屠殺怪物。像是9mm Beretta、ong range pick offs、Mac 20 Sub Machine Gun、Pancor Combat Shotgun、Assault Rifle或是Tesla Cannon，甚至是前一代的武器Voodoo Doll和Flare Gun，都可以在遊戲中找到。一些像是先進的Microwave Gun或是Decapitator等等，也紛紛投入這個戰場。

Blood2是一套超越所有同類型遊戲的軟體，像是前一陣子的Unreal或是QuakeII等等3D遊戲。它擁有一套全新的3D引擎，使遊戲更加完美，無論是畫面、音效、操作、控制或是故事劇情都有突破性的進步。假如你覺得在Quake2中的暴力是你嗜愛的類型，那Blood2中的血腥將會給你另一種震撼感受。Blood2的確將這一類血腥遊戲發展至最高境界，在遊戲中會有一種彷彿置身地獄的感覺，這也就是為何會取名為Blood，因為真的有夠血腥。



# O.D.T. 虎口餘生

●PENTIUM ●RAM ●MOUSE

## 充滿暴力美學的遊戲

很久很久以後的未來，有個名為圖南星（Tonantzin）的星球，簡直可以稱為人間仙境。而圖南星上最為珍貴的，則是一座稱為卡利（Calli）的城市，雖然聽起來就像是科幻小說中的城市一般，但事實上正是如此。

無論如何，卡利目前陷入了危機，一個空前的危機。卡利的市民生病了。他們所生的病，是一種使他們無法存活很久的病。顯然的，他們罹患的是一種神秘的病症。至於為何會感染這種病？沒有人會知道，但必須試圖找出原因來。

O.D.T.是一套相當迷人的遊戲，在遊戲中一共有八個獨立的關卡，而且總共有超過7[illegible]個獨立的區域。每一關卡中都有著奇特的敵人、特殊的環境，以及謎題。除此之外，在遊戲中還有各式的武器和戰鬥型態：每一名角色，在遊戲一開始的時候有四名角色，當您進行遊戲時，會陸續的出現其他隱藏的角色，都擁有他們自己獨特的攻擊方式和武器：從威利較弱的死光槍，到威力強大的核彈型飛彈。

從遊戲圖片中，您便可以發現這套遊戲具有極為華麗的畫面。但是，透過靜態的圖片，您無法體會前所未有的流暢動畫，這乃是拜動態影像捕捉系統所賜。透過動態影響捕捉系統，使得四名玩者可以扮演的角色具有真人般的動作。除了主角之外，敵人也一樣有出色的表現。遊戲中的敵人除了會根據您的動作而做出反應，而設計小組也刻意讓敵人的行為模式更加的接近人類。

總言而之，O.D.T.可以說是許多套遊戲的綜合體，同時也擁有更佳的聲光效果。不過，如果您想要享受這套遊戲所帶來的樂趣的話，似乎仍舊需要耐心的等待一陣子！

▶找尋飛船所需的油料

▲角色具有真人般流暢的動作

▶在塔中展開一連串驚險的旅程

動作成份方面類似古墓奇兵

# Dark Vengeance
# 暗黑復仇者

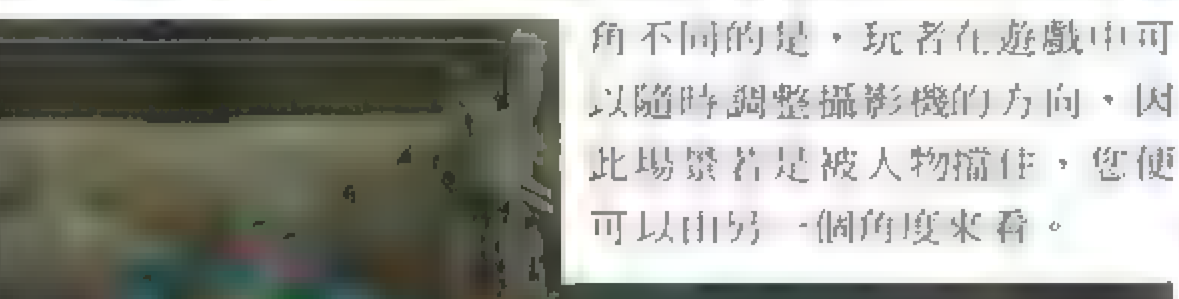


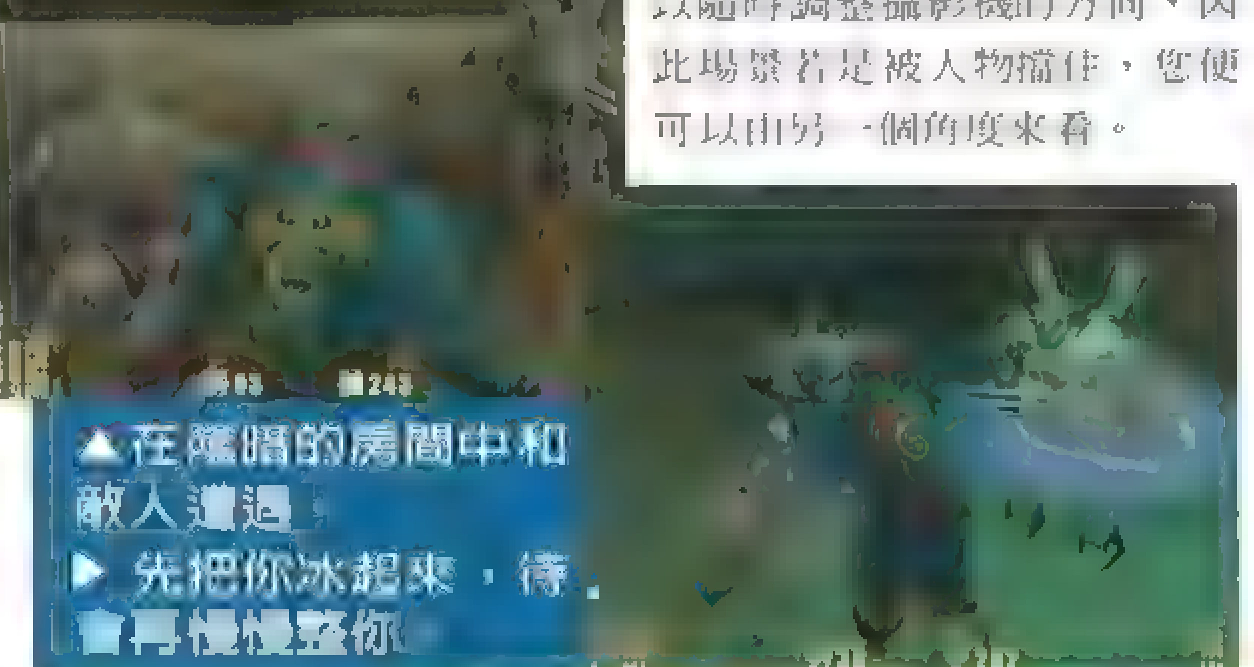
●PENTIUM 133 ●16MB RAM ●K、M
●WIN相容音效卡 ●援3D fx顯示卡

## 是新玩法還是新感覺

由Reality Bytes所設計、GT Interactive公司發行的《暗黑復仇者》(Dark Vengeance)是個歷時兩年多開發的動作射擊遊戲，不過與時下眾多同類型不同的是，本遊戲的創新與突破之處非常多，也運用了許多最新的軟硬體技術。

與時下的潮流不同的是，《暗黑復仇者》採用的是第三人稱的視角，但您可不能將之歸類為與《古墓奇兵》(Tomb Raider)屬於同一類的遊戲。因為與《古墓奇兵》那固定式的人物身後視角不同的是，玩者在遊戲中可以隨時調整攝影機的方向，因此場景若是被人物擋住，您便可以由另一個角度來看。





▲在黑暗的房間中和敵人遭遇。
▶先把你冰起來，待會再慢慢整你。

## 超強連線對戰
## 各類法術武器齊轟

多人連線對戰是現今遊戲最重要的一個功能，而且經常被用來當做衡量一個遊戲好壞與否的標準。透過TCP/IP通訊協定，《暗黑復仇者》最多可以讓32個玩者進入同一個連線遊戲之中，進行超熱鬧的大混戰。連線時不僅法術可完全呈現，你還會發現到對手的出招時的一些小動作，32人齊來混戰，這絕對是一場瘋狂的殺戮遊戲。



法術炸中敵人

## 令人驚豔的3D造型與場景



《暗黑復仇者》具有完整的[illegible]3D場景環境，構成了20個[illegible]不等的關卡(也就是任務)，在[illegible]場景中出現的人物(包括玩者和敵人)和物體都是[illegible]模組化的，每個造型都使用了相當多的多邊形組合而成，看起來十分的細緻。

熟悉3D動畫軟體或動畫製作的[illegible]都很清楚，在所有的[illegible]型設計[illegible]，人體動物的3D模組是最難也最花時間去建構的[illegible]位活靈活現的3D美女絕對要比四四[illegible]的書武招牌[illegible][illegible]，況且人物還[illegible]肢體和表情的變化，製作起來[illegible]人傷透腦筋，不過為了使人物的部份看起來更[illegible]，除了3D模組之外[illegible]也運用了最新的電腦[illegible]技術[illegible]讓所有人物的動作更為[illegible]，在[illegible]人物的部份[illegible]個[illegible]500到600個[illegible]，[illegible]物的造型則由300[illegible]形[illegible]。



糟了！只幹掉一個敵人，這下子要挨刀了。

## 主角多達五人且各有其特色

玩者可以由五個主角中挑選一個做爲自己的人物，而在遊戲中則有四十餘種的怪物會出現，像是僵屍、邪惡的法師、蝙蝠、蜘蛛戰士等等。這些敵人都是不說廢話的，他們在和您遭遇之後，會以性命相搏，目的就是帶您一同下地獄－反正他們都已經死過一次了。如果玩者選擇了不同的人物，就會從不同的起點開始遊戲，而您向黑暗勢力復仇的動機也不盡相同，也會執行到不同的任務。

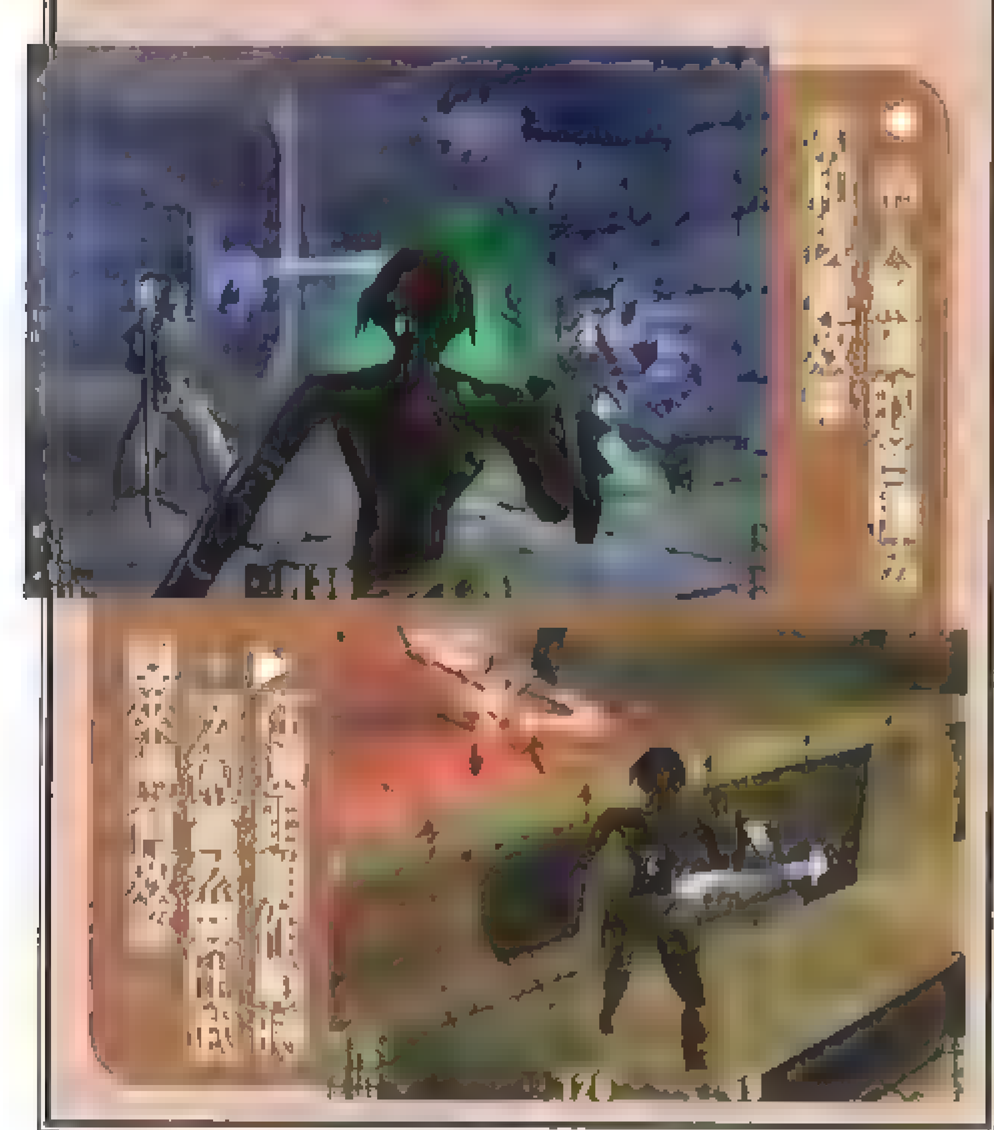
五個主角手持的武器均各有特色，但玩者也可以在遊戲中拿到其它各式各樣的武器。與一般同類型遊戲不同的是，《暗黑復仇者》的人物對每種武器都有一個隱藏的熟練度屬性。當玩者使用同一種武器的時間愈久，他對該種武器的熟練度就會愈高，而日後使用該種武器的攻擊效果也會愈高。此種設計無論在單人遊戲的解謎和多人遊戲的分組對戰中，都有很大的影響。每個玩者都可以各司其職－而且必須各司其職，每個人都有機會找到最強的武器，但是只有用熟的人才能發揮此武器最大的潛力。怪物的武器和玩者不同，而他們也會自己尋找武器所需的補給品。



◀可怕的機關

## 法術攻擊震撼感官

動作遊戲的聲光效果是最重要的一環，除了先前提到過的動畫之外，《暗黑復仇者》針對時下最熱門的各種3D加速卡做了最廣泛的支援。在遊戲中所出現的效果包括半透明或透明的流質或物體、動態光源、雲霧、多重色彩光源、多重材質貼圖、光跡追蹤、mip-mapping與z-buffering等等，都是最尖端且最高檔的視覺與圖形效果。遊戲本身對Direct3D、3Dfx與Rendition的3D加速卡均提供了支援，也因此遊戲中的法術施展開來時，整個畫面配合法術的驚天動地音效，你真會嚇得從椅子上跳起來的感覺。



## 精彩過場動畫美不勝收

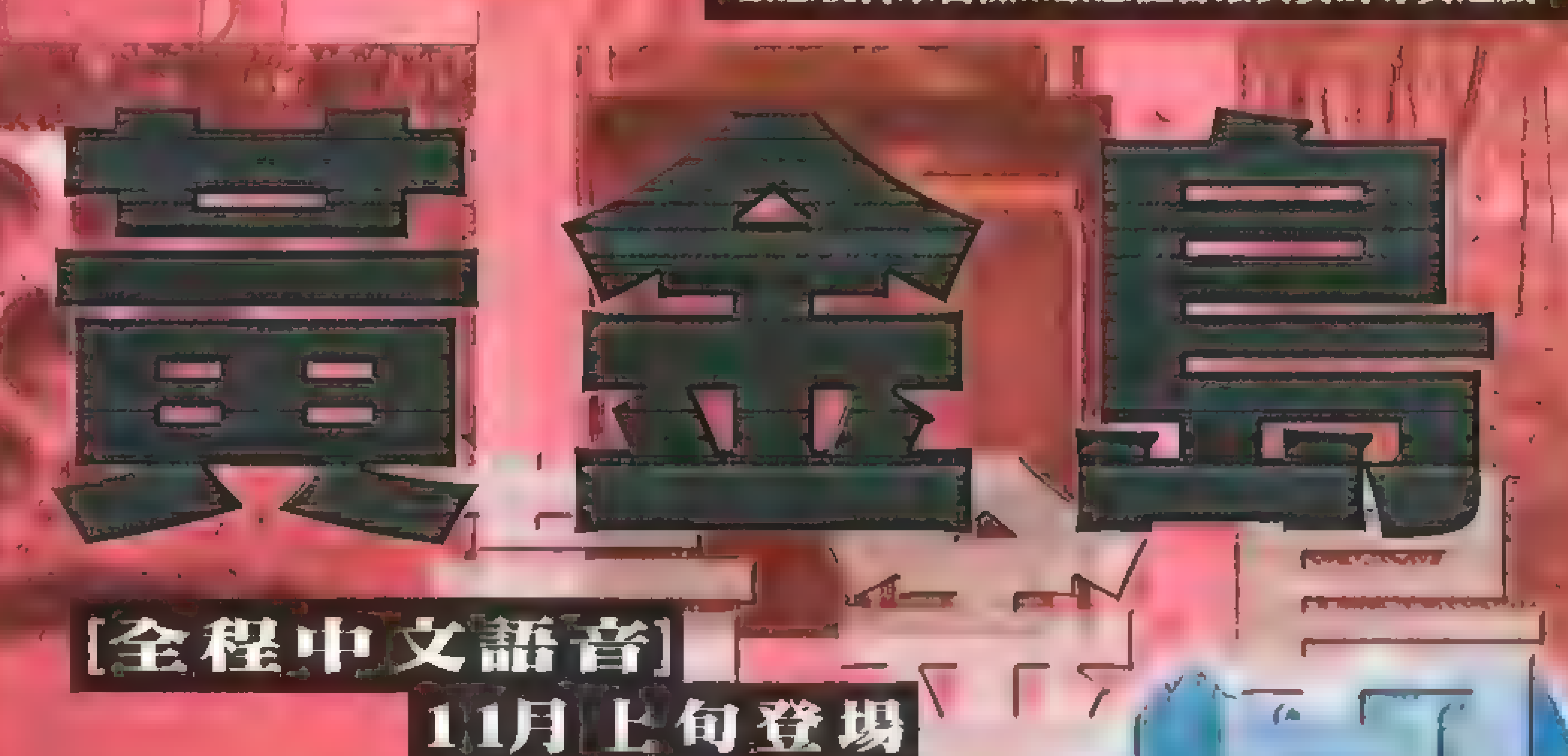
在遊戲的過程中，玩者並不是拿著武器四處砍人，就可以玩完整個遊戲。在劇情的襯托之下，玩者必須跟隨著緊湊的故事情節，一一解決當前的困難、任務和謎題，然後擊敗最後的邪惡主宰。在遊戲之中不時會出現精彩的過場動畫。但是最特別之處在於，這些動畫並不是另外用3D動畫軟體製作而成，而是在遊戲的場景之中利用預設的攝影機角度和人事物的變化來呈現。這種作法有點像是日式遊戲中慣用的「角色動畫」，由實際的遊戲人物親身表現出故事的發展。

▲看我的火環術

◀注意看那個半透明的效果

一份破舊的神秘地圖...牽引著戰爭時所埋藏的一批寶藏,誰能獲得這批寶藏呢???

充滿神秘氣息的島嶼.. 危機重重,前所未有的場景配置.....
讓您親自來冒險...讓您體會最真實的尋寶遊戲 !




配音人員

周寧 (馬蓋先)
郭如舜 (劉德華電影)
李宛鳳 (亂馬1/2、亂太郎)
賀世芳 (七龍珠、美少女戰士)
符爽 (家有賤狗、霹靂遊俠-李麥克)

以現實生活中的照片做為整個遊戲的場景..以角色扮演的方式開始整個探險遊戲
...最玄疑的遊戲內容...最刺激的冒險活動 !

在真實的世界中想要和辛巴達一樣到處冒險尋寶是非常不易的 ,
但別因此放棄了你的夢想 ,《黃金島》將實現你的願望 !

遊戲的內容以特殊的PHOTO為背景....3D的人物造形加上專有的語音,
整個遊戲擁有21世紀最先進的科技..也有最樸實的鄉野景色......


明星之夢
11月中旬上市
最特別的養成遊戲
最美麗的人物造形
讓大家久等了，為了回饋玩家們的熱情響應，我們將舉辦《明星之夢-模特兒選拔大會》，選出三位和主角最相似的美人兒，我們將為雀屏中選的美人與模特兒經紀公司簽下模特兒經紀合約，並為妳發行寫真集，除此之外還送妳一整組沙龍照，並且有機會成為本公司的產品代言人，於各大媒體展露妳的長才喲！！歡迎擁躍參加。詳細參加辦法請於注意各雜誌新聞或"電玩大觀園"中的公布消息或於本產品中的報名表上！！
為了回饋大家對「明星之夢」的熱烈反應與支持，我們即將舉辦一系列的活動讓所有的電玩迷參與，現在只要購買「明星之夢」中文版遊戲，並將內附的回函卡，在12月15日前寄回就有機會得到下列各項獎品
一、陳慧琳限量單曲EP
特別為了「明星之夢」而製作的單曲大碟，將要送給各位玩家唷！
限量500片（富峰群獨家收錄！），機會難得，只送不賣
二、陳慧琳台北、台中演唱會
非常LUCKY的100位名額，非常HAPPY的參加陳慧琳現場演唱會！
一、陳慧琳親筆簽名海報１００份
以上活動皆屬非賣性質！只送不賣．機會難得！
得獎名單將在相關雜誌或電玩大觀園網站公佈，敬請密切注意．
全家便利商店
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
SUNSOFT
軟體世界



竜機伝承
DRAGOON
機械文明與幻想世界的神秘大冒險即將在此展開
[超/迫/力/RPG]
12月中旬引爆
北邊邊境的村落中發生了一件
再追尋我所丧失記憶的同時...為什麼會有那麼多奇怪的人來阻擾呢???
難道在我所追尋的記憶中有什麼秘......密?????
謎一般的少女...劍術高超的少年與玩世不恭的鄰國王子...
丧失記憶的少女...擁有一股不可思議的力量...那股力量的來源到底是......
我所失落的記憶...大家...為什麼都......我...
誰來告訴我事實的真相?????
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
KSS
Media Entertainment Company
軟體世界


1998耶誕節強檔
夜想曲
妖精們的敘情詩
客戶服務中心
富峰群資訊
宏廣多媒體
JAMIE
軟體世界

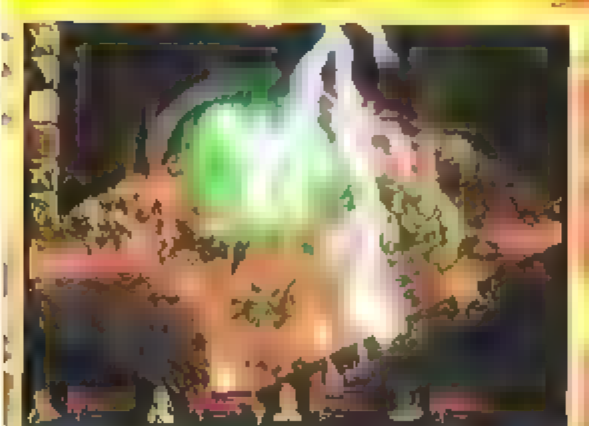

角色扮演

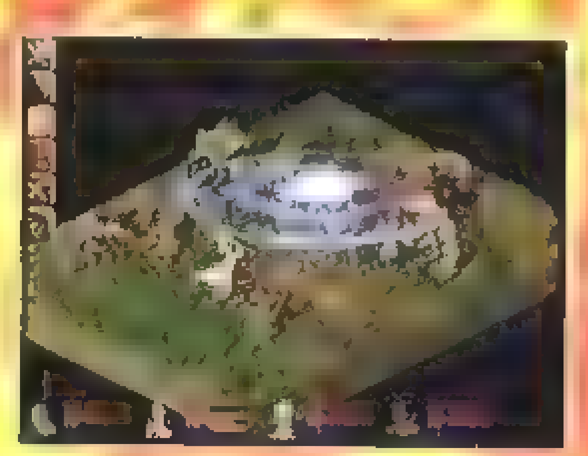
# 創世神話

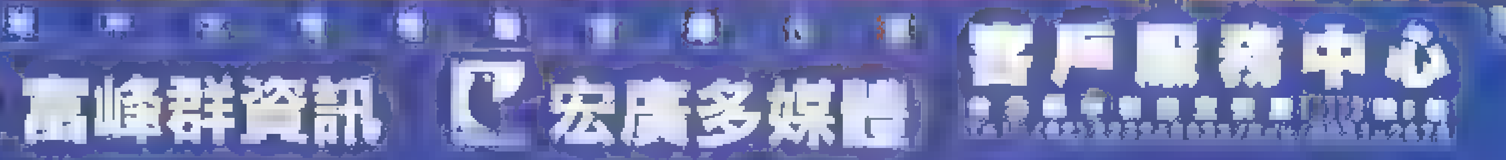
## 99年1月上旬強勢登場

**這一次，統治黑暗地獄的主宰將要毀滅全世界**

**宿命的安排即將引導他勇敢的向前走去去找尋求生命的意義**

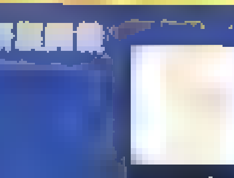




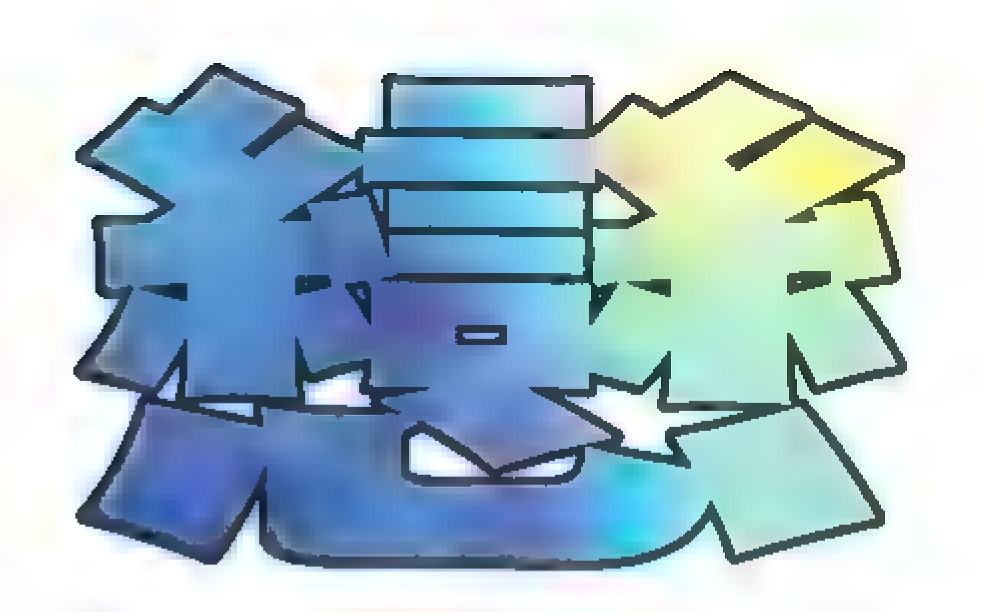








你想和誰戀愛呢．．．？
© 1998 高永 郭冠良

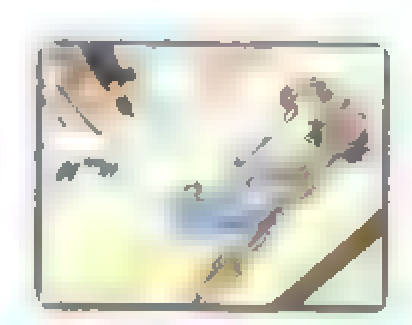



# 初戀

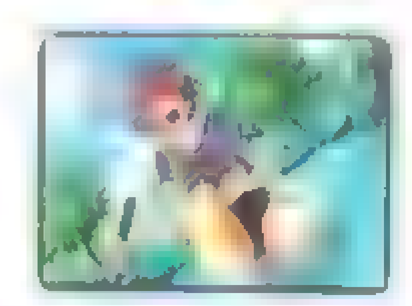
## 情感的流入，真愛的告白

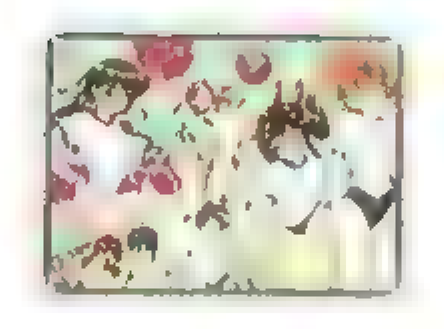
99年1月中旬與您見面













私立桃山高等學校，全員600餘人，
剛開學的時候，
在這讀書風氣和運動能力都不甚傑出的學校裡，
沒有生活的目標是很自然的事。
升上了二年級，
發現兒時的玩伴們，
竟不約而同的被編列在同一班。
有青梅竹馬的織田夏澄和齊藤綾，
彼此個性相极的高橋寬久和立花純介等，
使得我的求學生涯掀起了許多的漣漪。
時至今日，
我依然記得每一個浪漫的回憶……

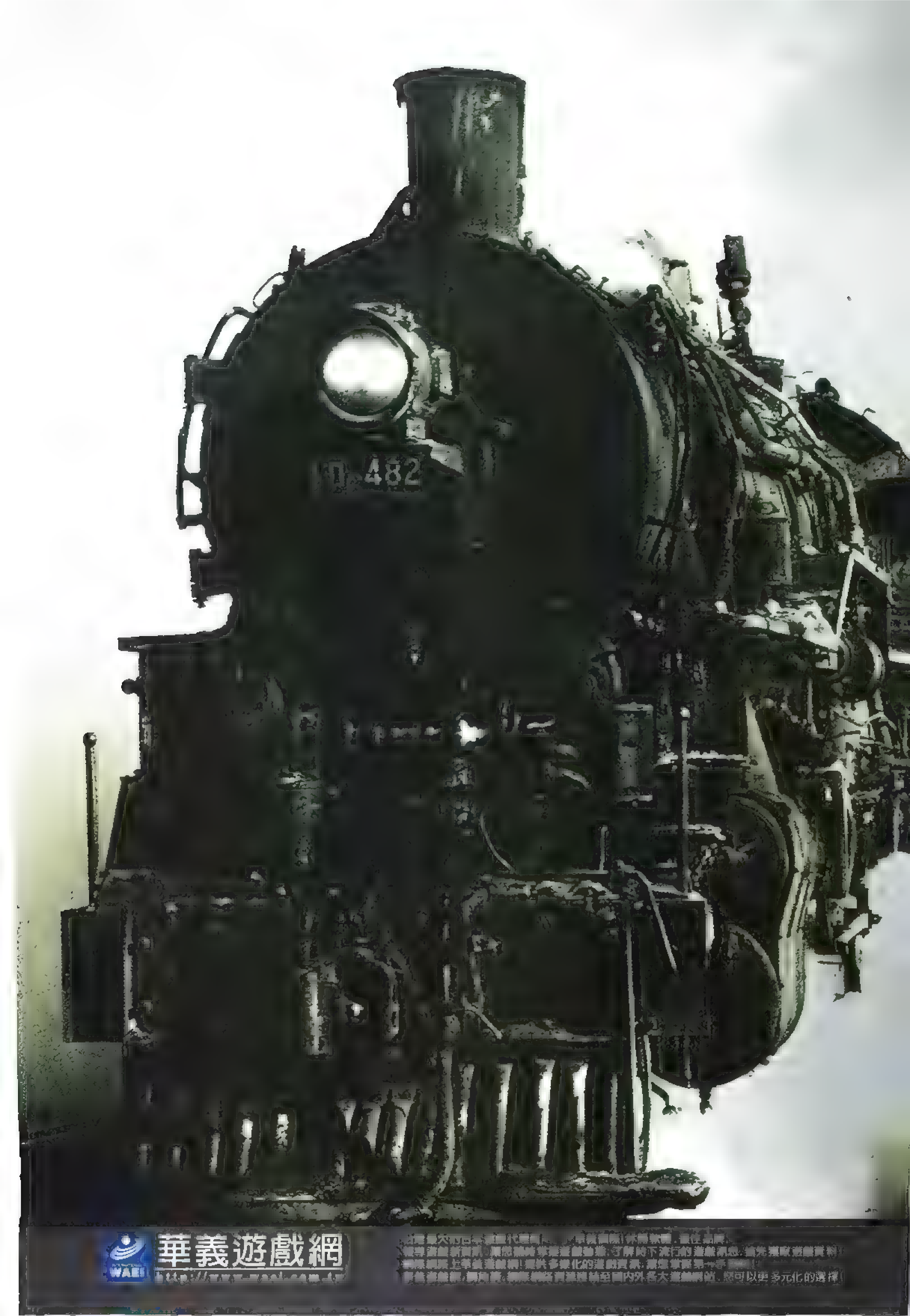
## 邂逅在三百六十五天

戀愛養成


ALIEN SLAYER
吞噬者
99年1月下旬與您見面
PX CONNECTION
INTERNET TCP/IP CONNECTION
MODEM CONNECTION
SERIAL CONNECTION
四種連線對戰模式可供您自由挑選
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
DIGITAL IMPACT
NORA
軟體世界



神秘的世界
99年2月中旬正式登場


WAEI
華義遊戲網



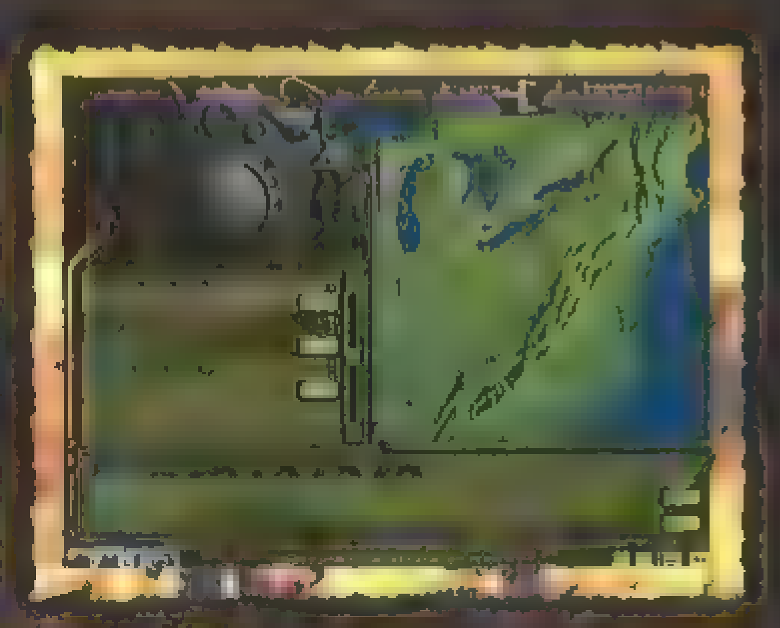





















BUNGiE
殺無赦II™
勾魂使者



展開無止盡的多玩者大屠殺！
WINDOWS® 95/98 & MAC OS CD-ROM
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
WAEI
台北T.T STATION廣場全面引爆試玩！

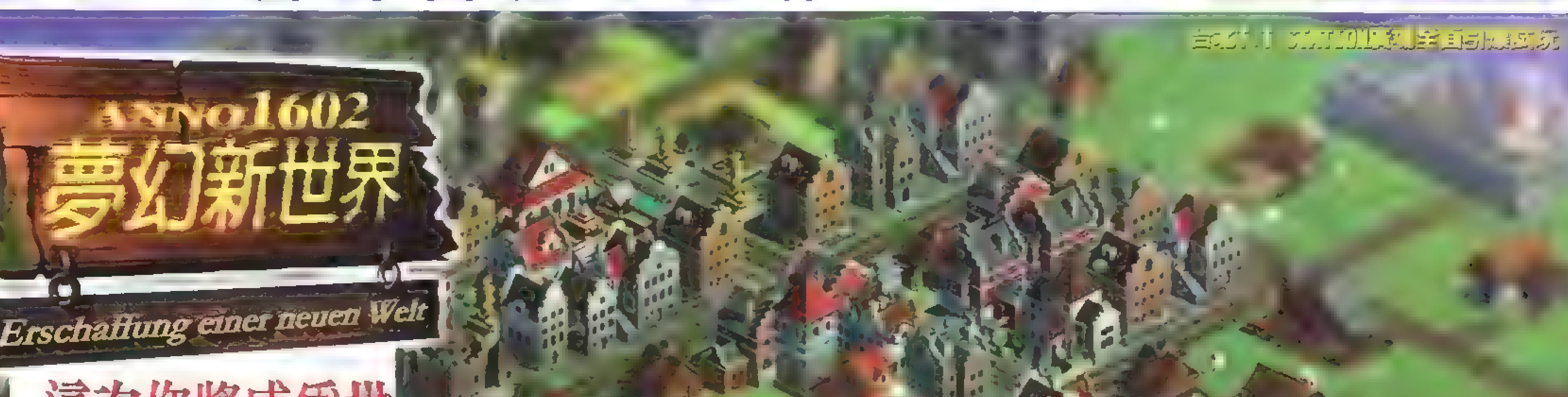

元月14日
預定上市
真命天子



# 戰火即將燎原，群雄整裝待發



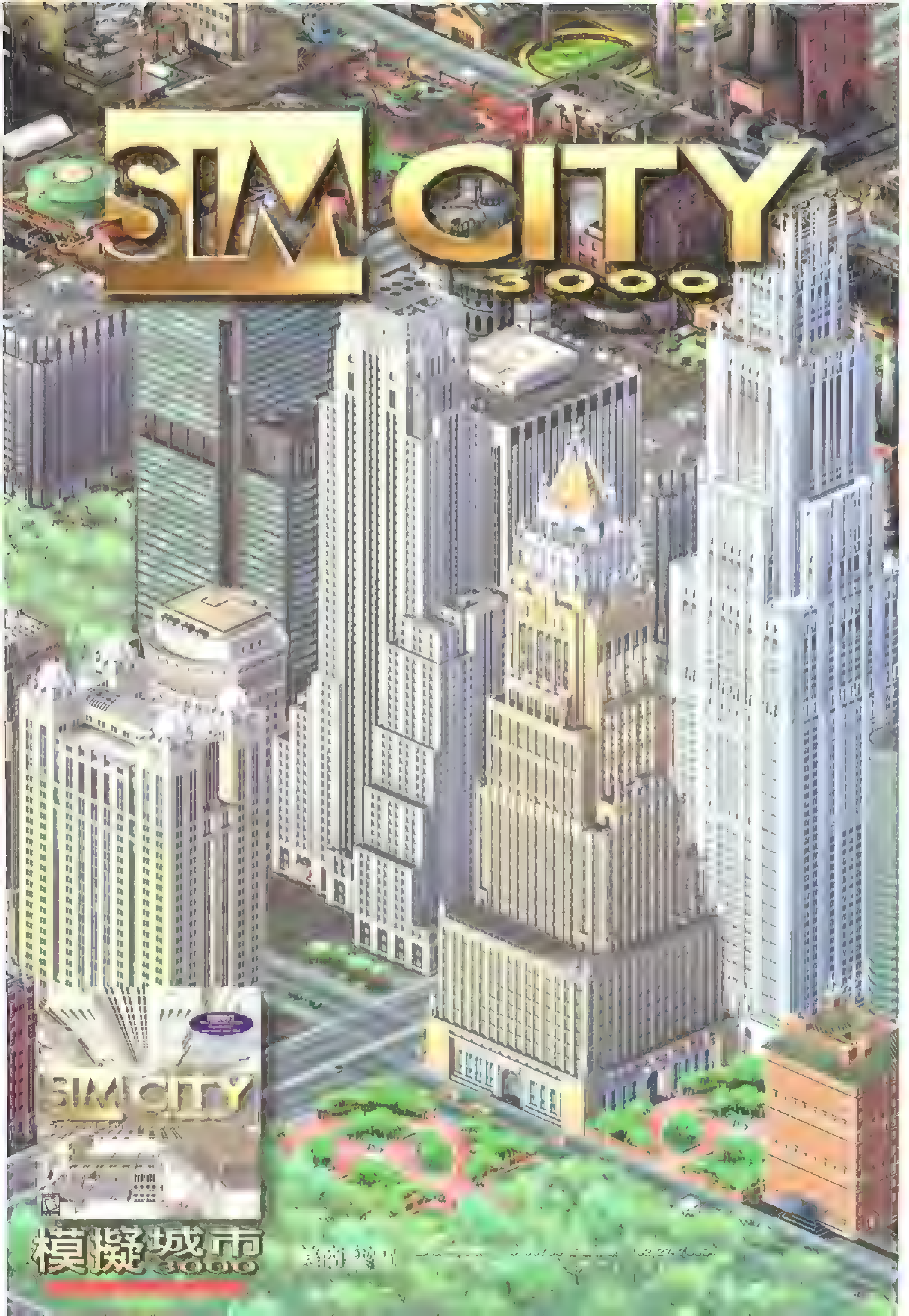
純愛手札
forever with you
限量首發
珍藏版
「音樂文學故事」
www.wael.com.tw
www.mango.com.tw
© 1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.
KONAMI
華義國際
休閒軟體 最佳品牌
WINDOWS 95/98 中文版



歐洲年度銷售冠軍鉅作
華義國際
休閒軟體．最佳品牌
TEL (02 8789 0099 FAX (02)8789 1196
SUNFLOWERS
the world of entertainment
ANNO 1602
夢幻新世界
Erschaffung einer neuen Welt
這次你將成為世界的主宰！
以探索、拓荒、貿易、戰爭等手段建立新世界，歡迎加入探索者和先鋒的行列！！
在未知的島嶼裡，即使只是選擇在哪一個島上定居，都必須小心的抉擇，因為並非每座島嶼都可以提供理想的生活環境，因此你需要運用探索、拓荒、外交、貿易及戰爭…等的一切手段，來建設新的家園，這將是你最大的挑戰，很快你就會發現，命運就掌握在自己的手中
www.wael.com.tw



已發售
夢幻渡假島
HOLIDAY ISLAND
繼夢幻西餐廳之後又一夢幻鉅作
夢幻渡假島
等候你前往的樂園
這次您將扮演一個飯店集團老闆，將荒蕪一物的小島，建設成一座大型渡假島。
您可以運用更多的資源，除了設立大型飯店、機場、碼頭、交通設施等，還要建立各種購物中心、各式餐館、度假別墅、小木屋、各種運動設施…等，或舉辦活動、登廣告宣傳，來吸引遊客前來，另外還有天災人禍和頭痛的資金問題來考驗你的經營管理能力。
喜歡『夢幻西餐廳』的玩家，絕不能錯過『夢幻渡假島』。
華義國際
最佳品牌
http://www.weel.com.tw
SUNFLOWERS


SIMCITY
3000
SIMCITY
模擬城市
3000




# 歷史戰爭系列遊戲

## 熱鬧上市中!!

WEST FRONT

THE OPERATIONAL ART OF WAR



東戰線風雲錄

西戰線風雲錄

決定性會戰




BATTLE OF BRITAIN

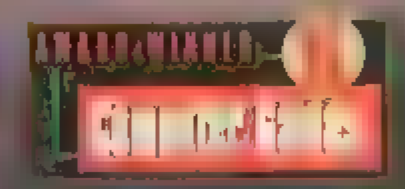
東戰線風雲錄
任務Ⅱ
1999年2月1日

英倫空戰

軍弟兄購買請洽:
黃埔電腦
軍用電話:742718
或電洽:(07)7439549



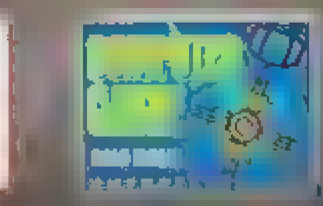


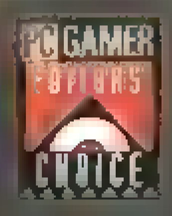
















Game Info

| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | SLG |
| 價格 | 7800日圓 |
| 發行公司 | Fairytale |

# 緊急推出的墊檔作品～好嗎？

自從人氣大爆發的作品『Natural』之後，Fairytale公司就一直讓眾玩家望穿秋水，在苦候不至的年度大作『劍芒羅曼史2』發行之前，緊急地推出了這部『PALETTE』來墊檔，總算還是稍有良心。F&C旗下所屬的Cocktail與Fairytale兩家子公司，早已成爲業界的領導品牌，因此只要是她們所發表的作品，都會格外受到玩家的矚目與期待。就如同elf、Alice一般，口碑是自己打出來的，群眾的支持就是最好的證明。而向來勇於創新的Fairytale，以往每次發表新作品時，總不忘加上些新奇的玩法與創意，這回製作小組又有些什麼嶄新的Idea呢？眞是令人充滿不安的期待啊！

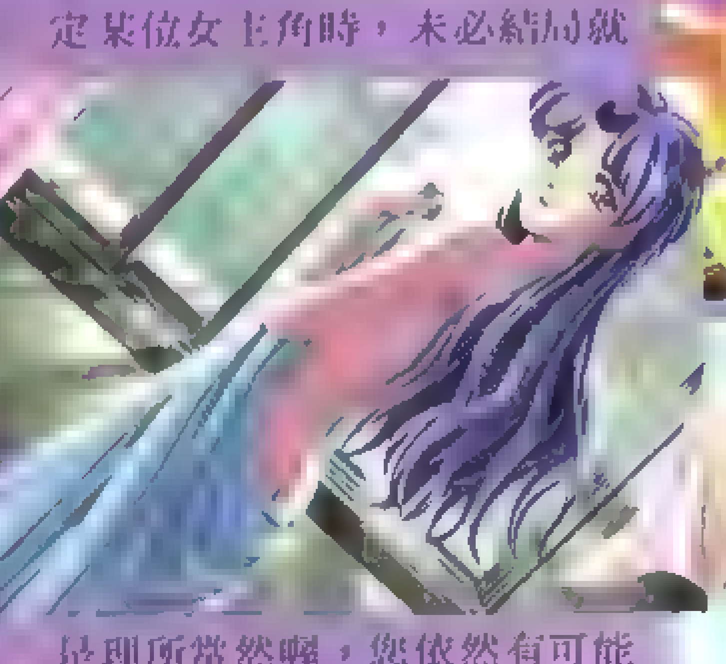
PALETTE

# 最佳女主角，你來選選看！

先跟各位做一個概念的說明，在我們以往玩過同類型遊戲的經驗裡，遊戲中的角色是既定的，不管玩家您喜不喜歡，主角就是主角、配角就是配角，您只能接受既定的安排，也不可能反客為主。而『PALETTE』的原意是指調色盤，在這個遊戲裡，您就如同創作一幅畫作一般，儘可以挑選您喜歡的色彩來揮灑，不管是乾姊義妹、青梅竹馬、同班同學、或是千金小姐，在遊戲一開始時，玩家就可以從她們五位之中挑選出心目中的最佳女主角來進行遊戲。更妙的是，一旦女主角決定之後，遊戲的劇情便會隨之更改變化，以女主角作為整個故事的重心，當然其他的四位配角（其實也都是主角）也會一齊登場，不過她們對主角的情感與立場會自然而然地作微



妙的變化與修正。最重要的一點是，正所謂天涯何處無芳草，何必單戀一枝花，當您選定某位女主角時，未必結局就



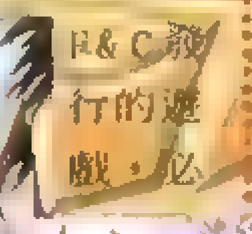
是理所當然囉，您依然有可能另覓佳偶，共譜一段您真正想要的戀曲。

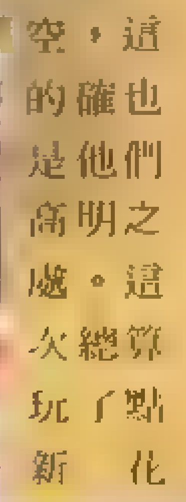
至於影響結局發展的基本成因，當然就是取決於對各人的好感度了。然而在本遊戲裏，會左右好感度高低變化的要素，就惟有對話的技巧。或許有玩者會開始擔心：那我日文程度不好，豈不就束手無策、非得扮[illegible]豬去撞死扎了？關於這點玩者大可以不必擔心，每回當選擇完對話時，系統就會自動發出不同音效，使您一聽便知這次的對話到底對好感度是增或減，算是相當貼心的設計。所以您只要鎖定一位女主角，勤於存檔，留意對話，多玩幾次要完全攻略絕不是難事。



# 遊戲整體的評比

人家都知道，只要是F&C發行的遊戲，必定會玩此什麼「初回限定版」的把戲。反正花一樣的錢嘛，為何要遭受不平的待遇，所以筆者的荷包在此又再度地被掏空，這的確也是他們高明之處。這次總算玩了點新花樣，在初回版的包裝內附贈了一個『PALETTE』的造形鬧鐘（沒錯，別懷疑，是一個完整的鬧鐘，裡頭還附了電池），鐘面因角度不同而可以變換圖案，可是仔細看看作工並不是很細，原來是Made in China的！而在限定版預約額滿之後，也發行了附贈滑鼠墊的版本，若您還是沒把握到機會，那也只能怪自己猶豫不決了。再來，厚厚的說明書編寫得相當棒，前面的人物介紹頁還有各位負責原畫師繪製的插圖，感覺上相當精緻。







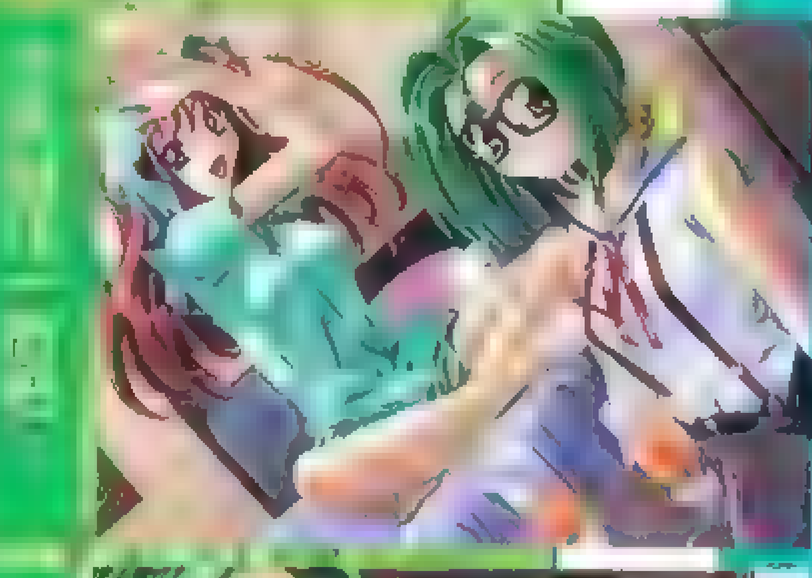


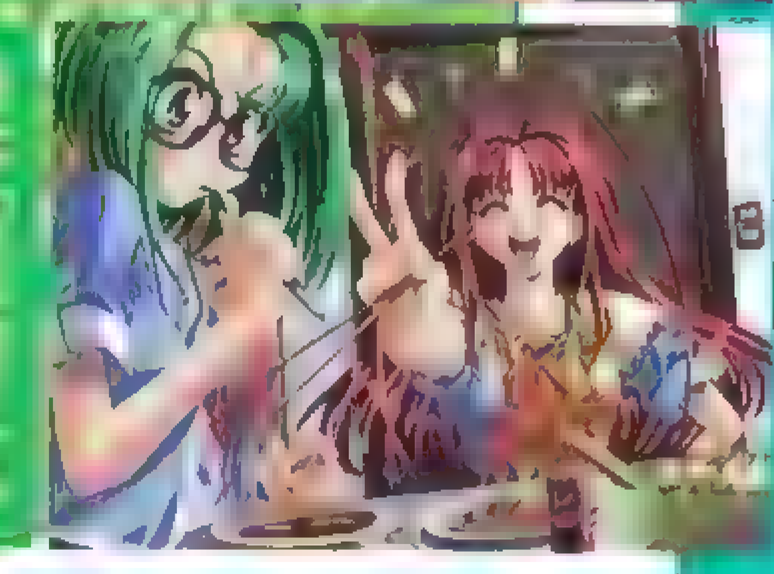

# 成熟穩定、美侖美奐的遊戲畫風

遊戲系統承襲『Natural』以來的設計，可以在線上隨時查尋每位角色的好感度，並自動判定彼此關係是介於愛情或友情之間的程度。遊戲的進行以一日為單位，全程大約為時一個星期，並不算太長，而在每過完一天後，主角桌上的相框內就會換上目前好感度最高的女孩照片，可以作為玩者修正遊戲方向的參考。

▲泳衣試穿

在美術的表現方面，長久以來Fairytale與Cocktail就是遊戲品質的代名詞，成熟穩定、美侖美奐的畫面呈現自是不在話下，相信在眾玩家的印象與經驗裡也必當如此，不用筆者贅言。值得眾玩家留意的是，本遊戲的原畫部份採用如同『PiaCarrot へようこそ！』般的作法，由四位不同的原畫師來共同執筆。四位原畫分別是宮森美沙樹、針玉ヒロキ、美都いずみ與水城たくや等四位先生，這樣的作法也常見於國內外其他公司的作品裡，它的好處就是可以分攤工作量，加快遊戲製作的速度，呈現多樣化的人物風貌；但同樣也有著風格搭配問題的隱憂。難能可貴的是，本遊戲也如同『PiaCarrot 2』般，在人物風格上看得出各具特色之處，卻不會顯得有任何的不協調，整體風格相當完整統一，斧鑿之跡並不如想像中的明顯。在此還要透露另外一則消息給大家，那就是Cocktail向來引以為傲的原畫陣容似乎有外流（外借）的現象發生，在Leaf公司的新作『Comic Party』裡，原畫赫然是Cocktail的金字招牌みつみ美里與甘露樹先生！若不看個仔細，還以為是Cocktail又發表了新作品呢！真搞不懂為何Cocktail會肯放人呢…？當然這是題外話，不過大家也可以瞭解到一個搭配成功的原畫，對一家公司的招牌與形象有多麼的重要。

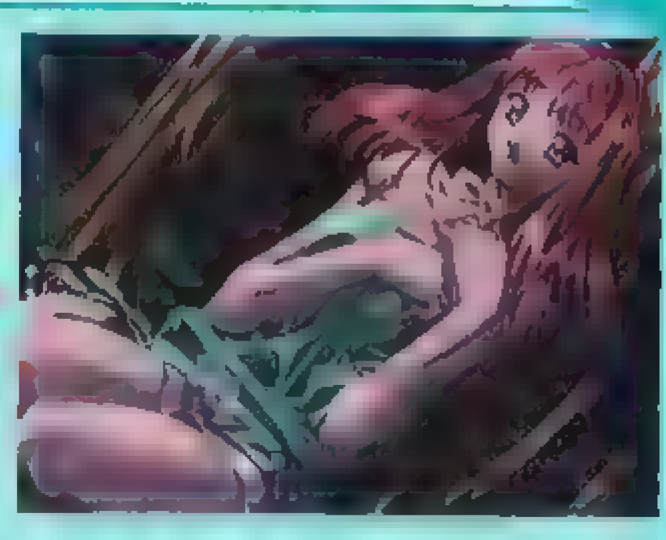




若要為『PALETTE』這個遊戲打個簡單的分數，其實筆者並不會給得太高，及格多一點就是了。或許您會說：何以如此？您也太嚴苛了吧？沒錯，這絕對是個佳作，但以Fairytale的創作能力而言，『PALETTE』的劇情似乎過於老套，遊戲性其實也並不佳，感覺上還真的只是個普通的作品。當然，這只是針對Fairytale的能力而言，擺上貨架後它還是挺搶眼的。如何？在現實裡，是否您也感覺到相同的困惑？沒關係，只要來到這兒，最佳女主角，讓您挑個夠！





遊戲最初的創意出發點相當不錯，可惜劇情過於陳腐，玩法也無新意，所以表現反不如預期般的突出。倒是美麗的畫面與精緻的質感，似乎轉移了玩者的注意力，若您是為此而來，倒是相當值得一試。

# CARBON KNIGHT

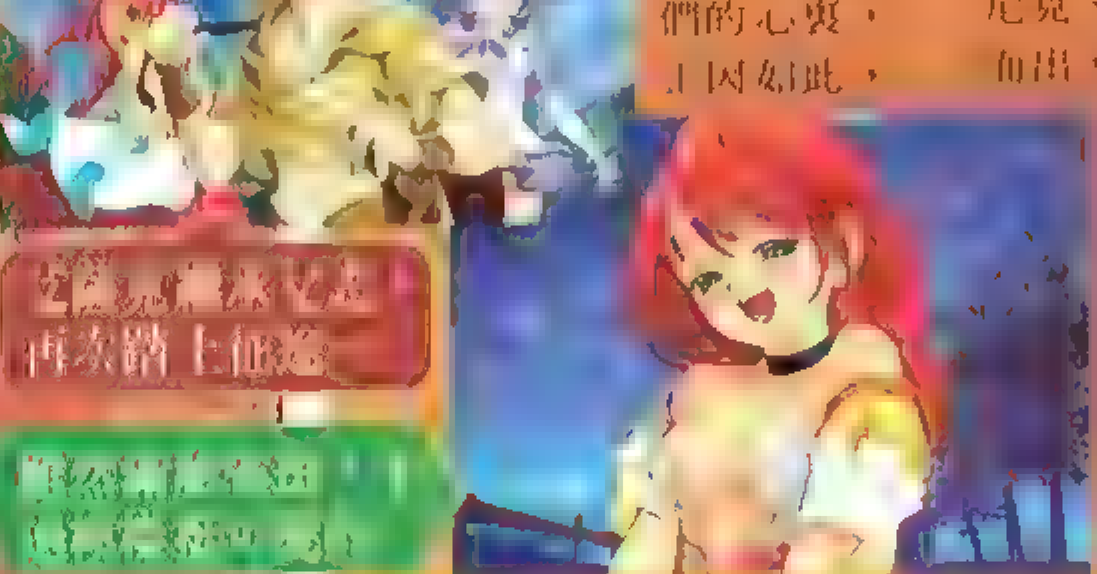
カーボナイト

Game Info

| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | SLG |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | URAN |

## 你的任務／是阻止被封印的魔王再次復活！！

長久以來，對於魔王的畏懼一直常存於人們的心裏，正因如此，邪惡的魔王將人間界陷入了無邊的恐懼之中，人們的生活自是苦不堪言，永無寧日。在此之時，終於有巴爾薩克、尼摩尼克、吉歐德等三位勇者挺身而出，同心合力殲滅了危害人世的萬惡魔王，於是人們便尊稱他們三人為「槍士」。而表面上看似已獲得和平的世界，實際上卻還受著魔族餘黨的陰影威脅，加上未被完全封印的魔王核心仍有復活之隱憂，在短暫的和平之下卻是暗潮洶湧，但人們總是耽於安樂的，隨著時間的流逝，人們的憂患意識也跟著淡了，而當年曾是「槍士」中的一人～巴爾薩克，在戰後便覺得生活頓失了重心，從此過著頹廢的日子，此時他的兒子艾薩克卻正當如他當年意氣風發、不甘平凡的年紀，當然看不慣父親如此甘於墮落、自暴自棄的作風。於是年輕的艾薩克決心磨鍊自己，以救世濟人為己任，展開一段傳奇的冒險之旅…。



## 所謂カーボナイト(Carbon Knight)指的是？

儘管遊戲的故事背景隨處可見、平淡無奇，但或許有人會對遊戲名稱為『Carbon Knight』感到好奇，原本「Carbon」是「碳元素」的意思，可是那合起來翻譯不是很奇怪嗎？碳騎士？原來『Carbon Knight』在此指的是一種構造特殊的人偶，以碳元素所剪成的身體來作為控制驅動，並代替主人參加作戰。遊戲裡登場的許多角色，其實都是「Carbon Knight」。主角跟『Carbon Knight』談戀愛？這聽來似乎有些不可思議。

# 傳統日式 文字冒險遊戲



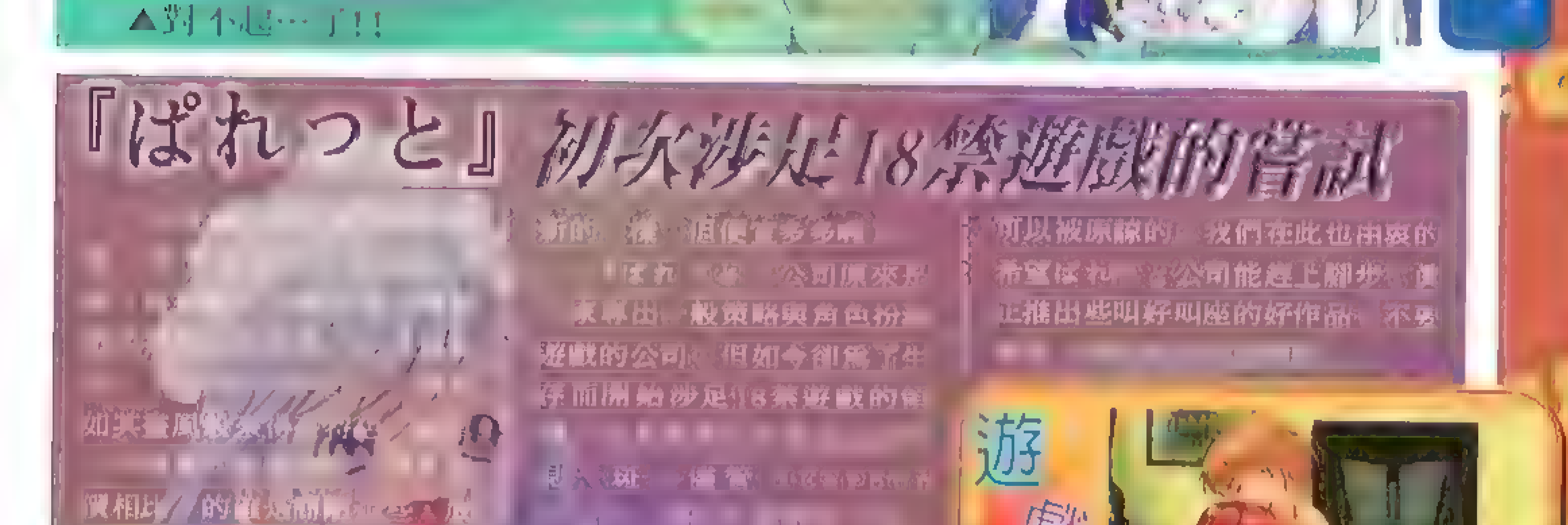
▲非戰鬥用的「Carbon Knight」，對主角存有愛慕之心

項則分別再開啓兩個小視窗。劇情採用多線多結局的架構，在許多不同的選項裡，有此……

真是相當精采，造成一格的畫風，時而粗放，時或細膩，卻不時有神來之筆，堪稱是整部遊戲的靈魂所在。特別是片頭的那一段AVI格式的動畫，無論……

……攻略在手只怕很難辦到……所以……可想而知，介面設計……

▲對不起…了!!



# 『ぱれっと』初次涉足18禁遊戲的嘗試

『ぱれっと』這家公司原來是一家專門出一般策略與角色扮演遊戲的公司，但如今卻為了生存而開始涉足18禁遊戲的領……

……但，我們由這次可看到……『ぱれっと』……的風範……我們……可以解釋成這是『ぱれっと』這家公司的……轉型與初次嘗試，所以難免……

……可以被原諒的，我們在此也衷心的希望『ぱれっと』這家公司能趕上腳步，儘早推出些叫好叫座的好作品……

## 遊戲語

此獨特的世界觀、緻密的畫風，構成了這個風格自此特異的冒險遊戲上品……的遊戲可能會讓你無所適從，試試它，可能會讓你有耳目一新的感覺喔




| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | 麻將&ETC |
| 價格 | 7800日圓 |
| 發行公司 | D.O. |

## D.O.為饗家遊戲迷的收藏作品

咦？好像在上期就作[illegible]過本文的預告了[illegible]

[illegible]點沒錯，錯的是我，其實本遊戲早在上個月就該被[illegible]，因為筆者個人的[illegible]延誤了介紹的時效性，還請諸位讀者看在敝薄的[illegible]上，就原諒了不才小弟在下我吧！言歸正傳，看到本遊戲的名字，您就該聯想到[illegible]戀愛遊戲[illegible]Steady[illegible]的續篇，說是續篇或許並不恰當，因為[illegible]者[illegible]了相同的角色外，故事情節本身並沒[illegible]

[illegible]前作裡所看[illegible]大受歡迎的[illegible]場角色[illegible]作成大家更[illegible]易於接受的麻將[illegible]可不光是如此[illegible]喔！D.O.為了饗宴[illegible]遊戲迷，硬是還想出了[illegible]不喜的好東東塞滿[illegible]，使您不光只是無聊時摸摸麻將，更值得所有狂熱的遊戲迷們所珍[illegible]魚多吃、[illegible]現在就擺放[illegible]不吃不虧的[illegible]



## 麻將遊戲+各式秘寶=不可放過

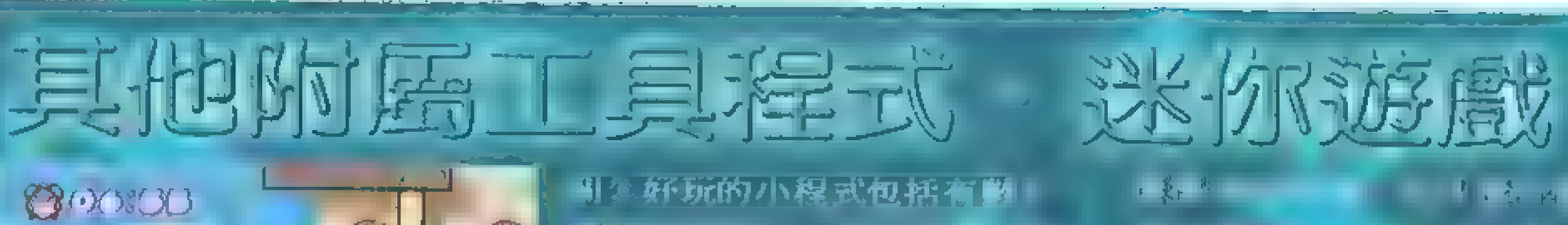
在麻將遊戲方面[illegible]本上遊戲的整個[illegible]D.O.前幾年[illegible]的麻將作品[illegible]

[illegible]所以打敗對手後[illegible]可是不會[illegible]許多「秘[illegible]在每贏一回後[illegible]對方的牌啦，或是換牌啦，天和啦，或是增加我方的金錢[illegible]相信這些手段您應該都[illegible]才對。

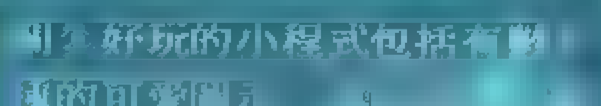
而登場的女孩子共有[illegible]人，加上每位角色都有[illegible]

[illegible]，所以全部可[illegible]雖有些誇張[illegible]但[illegible]提供[illegible]無限次接觸的機會，所以只要玩者持之以恆，完全攻略是[illegible]





# 其他附屬工具程式・迷你遊戲



▲可愛的動作遊戲

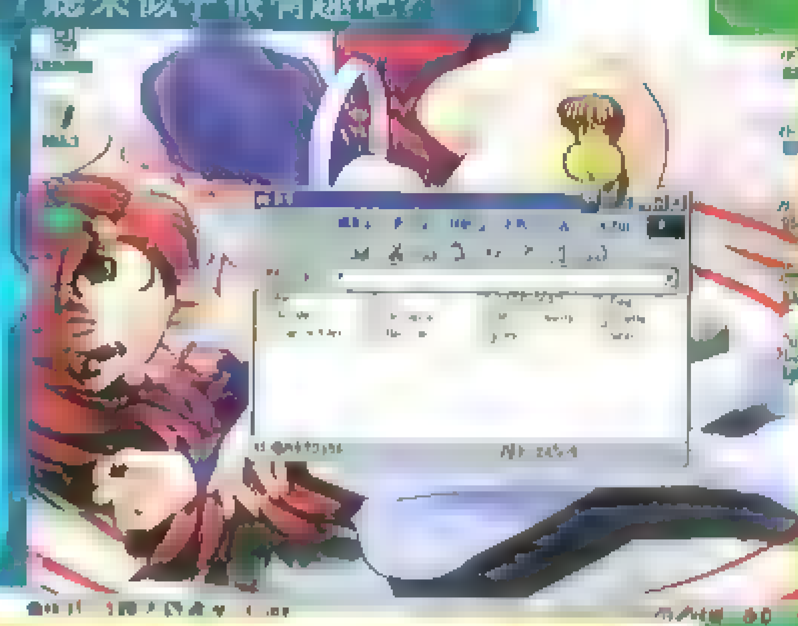
工具程式
小遊戲的
可自行設
要再不必

好玩的小程式包括有數
的可愛
使用Win95，則必須
角色個性的
有趣，也會有
大為流行的



頭身娃娃（如
，相信
，她們可以
作丸
的不同偷敵
打哈
作，真是可

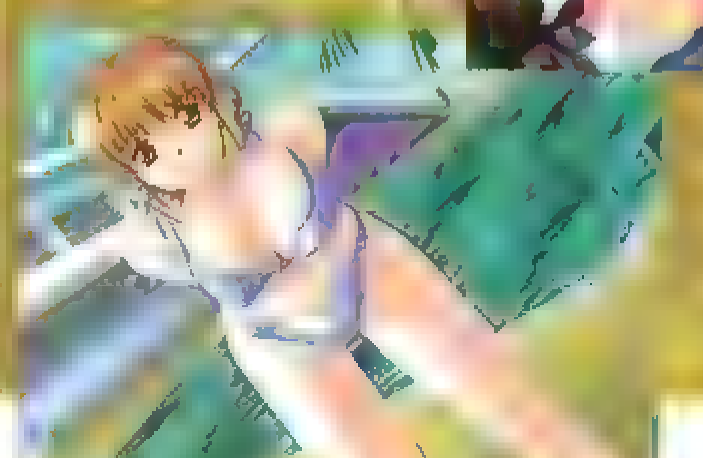
作說
個
之後
您一定要試試
好玩的
角是意外廣受歡迎的角色
的妹妹，內容是
時間限制內
材料，途中會有些奇怪的人
出來阻撓，而隨著開始時
要做的料理不同，
料也隨著會有差異，如
何？聽來似乎很有趣吧？



# 一分錢換回一分貨












# DES BLOOD 2

デスブラッド2

| Game Info!! | |
|---|---|
| 遊戲類型 | AVG |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | ILLUSION |

◆什原弘

自從次世代家用遊戲機蔚爲風潮，再加上PC上所謂3D加速卡的推波助瀾，以3D技術來建構一個遊戲，再也不是什麼天大的新聞。唯獨在日本電腦界，尤其是在美少女遊戲的表現上，幾乎是屈指可數，縱使還是有如『白日夢』、『EDEN』之類的作品，但其人物Model動作生硬、表情單一，根本就還上不了檯面。反觀最近SQUARE的FF8動畫DEMO、NAMCO R4裡的Race Queen永瀨麗子等等的表現，果真是直教人目瞪口呆、嘆爲觀止。當然，市場不同，投資報酬也不同，要在PC上能作出可以與之相提並論的

## 製作得更為精細逼真的3D畫面

作品的確不是件易事，但最起碼，也得要有人家『古墓奇兵』技術的十分之一啊，而不是擺著幾張圖片、放段動畫就可以交待過去的…。

## 『DES BLOOD』2代回來囉！

ILLUSION，是日本電腦界最早投入3D製作的公司之一。當年以其3D處女作『監禁』打響了名號，也帶領了日本電腦遊戲界步入了一個新的紀元。在去年，『DES BLOOD』以造形端正美麗的女性、刻意加強的遊戲性再度讓玩家的眼睛爲之一亮，只可惜它還是屬於靜態型的遊戲，即使人物的Model建構得再好，玩者還是無法體會到那種栩栩如生的感動。如今，『DES BLOOD 2』挾著全新的程式核心回來了！號稱全動態的人物操作與環境場景，將帶給玩者前所未有的嶄新體驗。







▲以未來的日本為舞台

DES BLOOD2

Focus ゲーム


▲2代的主角是喪失記憶的少女莉莉

# 您將扮演失憶的美少女莉莉

遊戲的舞台是在距離前作『LOST LADY』事件的一年後、西元2158年的東京市。由於複製人的狂暴與治安的惡化，東京畫分成了一般居住區與禁止進入區，某日就在地下居住區突然出現了銀色的金屬膠囊，從這一刻起，玩者您將扮演從膠囊中甦醒的失憶美少女莉莉。為了尋回失去的記憶，莉莉必須不斷地探索與戰鬥，並尋找我方的協力角色，其中也包括了前作中美麗的女主角艾蜜莉，不過在本遊戲中，她只成了一個小小的配角。

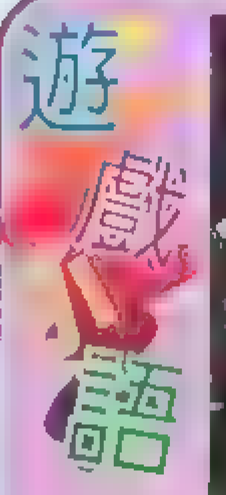
遊戲雖然是以冒險為主，但其實動作與角色扮演的色彩都相當濃厚。人物操作就如同是古墓奇兵般的第三人稱視角，玩者可看見莉莉的一舉一動，只不過操作上要簡化得多了，一隻滑鼠就可控制全盤動作，包括切換走路、跑步模式等等，但不過在實際運用上，感覺還是非常的不順手。當遇到敵人時，便切入了即時戰鬥模式，莉莉以一柄手槍為武器，滑鼠右鍵是瞄填，左鍵是開火，以滑鼠游標為準星向敵人射擊直到倒下為止，獲勝後可得到一筆金錢（本遊戲並沒有經驗值的設計），可以用來買更好的武器或彈藥，因此才說它包含著有RPG的要素。）


遊戲的動作色彩相當濃厚，具備所有如跑、跳、攻擊等的行動力

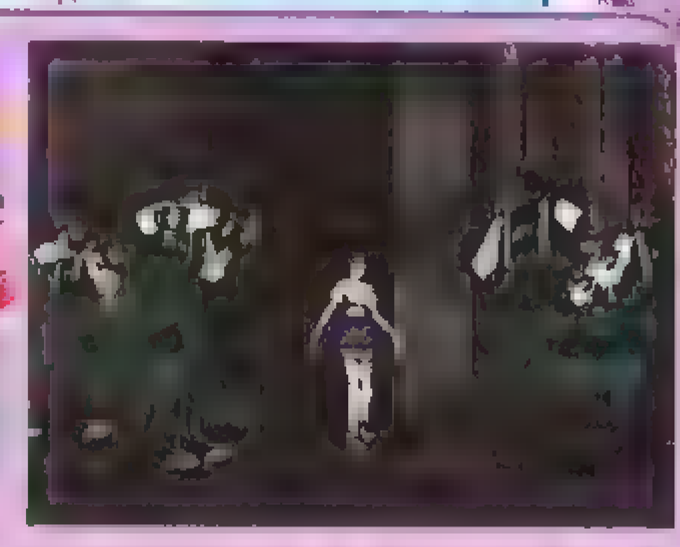
# 3D技術的進步真是不可同日而語

而『DES BLOOD 2』的進步，比起前作光只是靜態的秀圖，進步簡直是不可同日而語。但即時全動態的3D所帶來的好處可不只是這樣喔！嘿嘿（邪惡的笑聲），就連您我最喜愛的那些畫面都是即時的哦！玩者可以透過□鍵來操縱人物的動作，並任意地旋轉視角，這才有趣嘛……哎呦！不過也並非全部如此啦，還是有部份的劇情是以靜態圖片或動畫檔來交代，不過它們的品質也都還算相當不錯。既然牽扯到了3D，就不能不談硬體加速能力。遊戲支援各式標準的D3D（DirectX）加速卡，說明書上並提到P3 200以上的等級可以軟體直接執行。想當然爾還是愈快愈好，筆者配備為Pentium 2-350加上Viper550（RIVA TNT），畫面流暢自然不在話下，但若切換成以Voodoo 2來執行時，卻會出現滑鼠游標不見的臭蟲，在此提出供大家參考。儘管與前作相比之下有長足的進步，但卻不代表本遊戲在設計上是完全沒有問題的。在迷宮的設計上，筆者就認為相當失敗，不僅單調乏味，更有一堆無意義的迷宮，還好說明書上印有前面部份的地圖指示，要不然玩起來真的會令人捉狂。

『DES BLOOD 2』在人物美形度上所下的苦心，是有目共睹的，堪稱為所有同類型遊戲中的翹楚也不為過。為了使遊戲更生動傳神，製作小組也精心地為它配上了全程語音。今天『DES BLOOD 2』所帶來的聲光效果雖然說不上滿分，但它卻也代表了停滯不前的日本電腦遊戲界向前跨進了一大步。喜歡3D妹妹的玩家們，千萬別錯過這個過渡時期中的異色佳作。忘了提醒您，本遊戲沒有回顧的功能喔，可別忘了多存幾個檔。


「精彩」部份的畫面也變得更加有趣了喔！

## 遊戲心語



雖不上滿意，但還可以接受，至少比筆者預期要好上很多了，哪天才能看到NAMCO出這種類型的遊戲呢？(泣～)

# College Terra Story



Game Info!!

| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | SLG |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | URAN |

College Terra Story

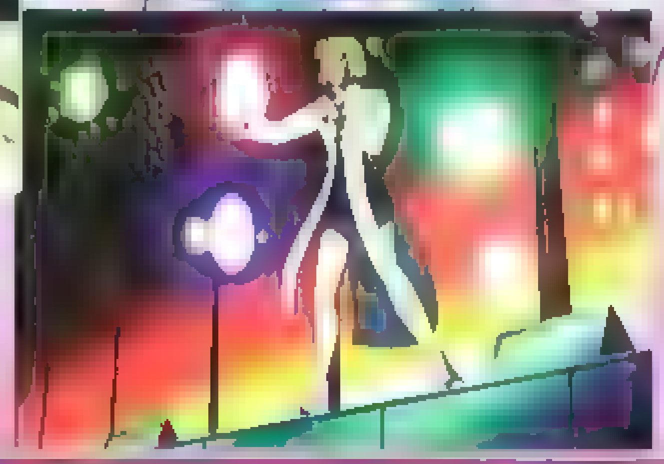
## 延續前作『Highschool Terra Story』的第二作品

當遊戲界吹起一陣純愛風之時，18禁遊戲當然也不落人後的推出了一款純愛遊戲，它是由URAN公司所製作的『College Terra Story』，其實這已經是同系列第二個作品了，前作是描述主角在高中時期的戀愛生活，最後因父親的關係而離開了這個城市（四季市），而二代（也就是本遊戲）主角為了哪一間大學而煩惱，又對原來的城市有所懷念，最後終於選擇了四季市近郊的大學，於是主角又回到原來的地方，面對著以前的死黨和新認識的女朋友，進而編織成的戀愛遊戲。



▲主角高中時代暗戀的人美砂，同時也是新結交大學朋友的女友，友情與愛情要選擇哪一個呢？

▼偶像人氣歌手裕美





▲猜猜看，是千穗還是理奈？

## 遊戲流程及特色介紹

在遊戲流程上，相當類似『同級生』的玩法，而最大的分別就在於『同級生』是以時間代表一天，本遊戲是以疲勞度來表示，且移動方式也變為視窗點選式，相較之下較為簡單，不會像『同級生』一般有太多無用的建築物，但也因此使得遊戲地圖的移動地點變少了。而一天的經過分為上午、下午、晚上三個階段，遊戲結束時間依攻略的女子決定，假若攻略失敗，就會在9月1日GAME OVER。

所有登場的女性角色共有8位（與其它遊戲相比是很多了），每位角色各有其特色，有些是前作就登場的人物，像是青梅竹馬的「理奈」、高中時期暗戀主角的學妹「美美」等等，而一開始玩家只知道「理奈」與「裕美」這兩位角色的名字，其他角色要靠玩家自己去尋找，但是發現新人物之後要有更進一步的發展，除了靠朋友「德翔」的情報之外，還需要靠本身的能力數值，每個女孩子所重視的能力各有不同，例如「裕美」所重視的是幽默感，其次是內心與行動力，這些都要從對話中去發掘了。

▼主角在大學新交的朋友，他可是你的情敵之一喔！

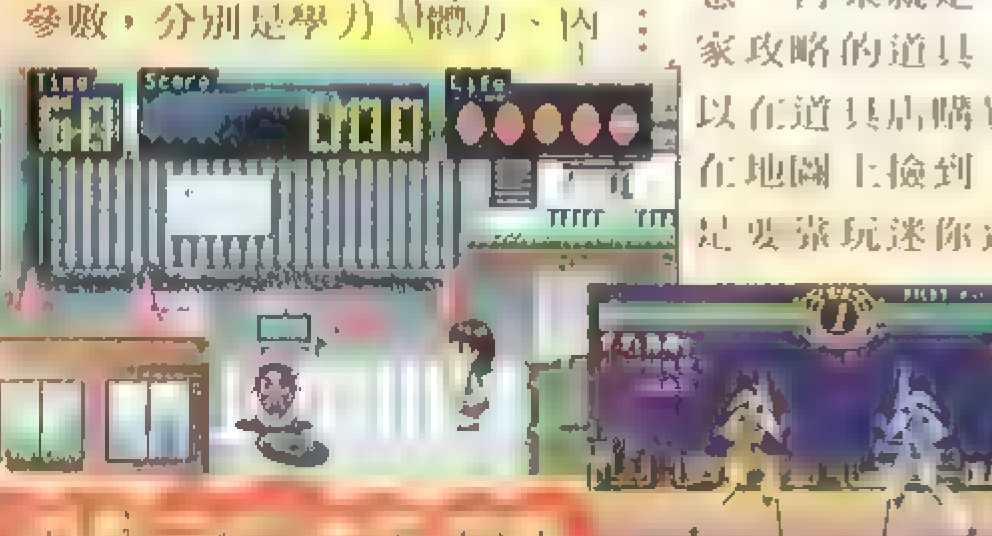


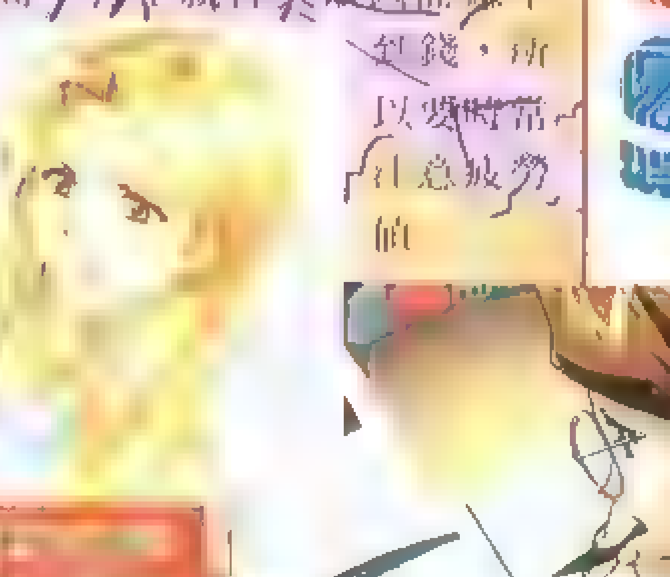
# URAN的傳統～迷你遊戲



▲激情過後…

遊戲中主角共有六項能力參數，分別是學力、體力、內心、儀容感覺、幽默感、行動力，這些能力每經過一天都會下降一些，所以要攻略哪個角色，就只需要加強某些數值，而在下午有個社團活動的選項，依玩家所選擇社團的不同，會使得對應數值大幅提昇，但相對的疲勞度也會大幅上昇，需特別注意。再來就是一些有利於玩家攻略的道具，這些道具可以在道具店購買，有時也可在地圖上撿到，有些道具則是要靠玩迷你遊戲獲勝才可以得到，說到迷你遊戲就不得談談URAN製作遊戲時加入迷你遊戲的傳統了，這次的迷你遊戲包含了格鬥遊戲共有3種，與前作相較之下難度稍為提高了些，而不管是哪種，都會大大地影響到主角的能力值，要稍加注意啊！另外，買道具當然要用到錢，本遊戲賺錢的方法只有打工，假如玩家疲勞度太高，打工就會失敗因而賺不到錢，所以要時常注意疲勞值。

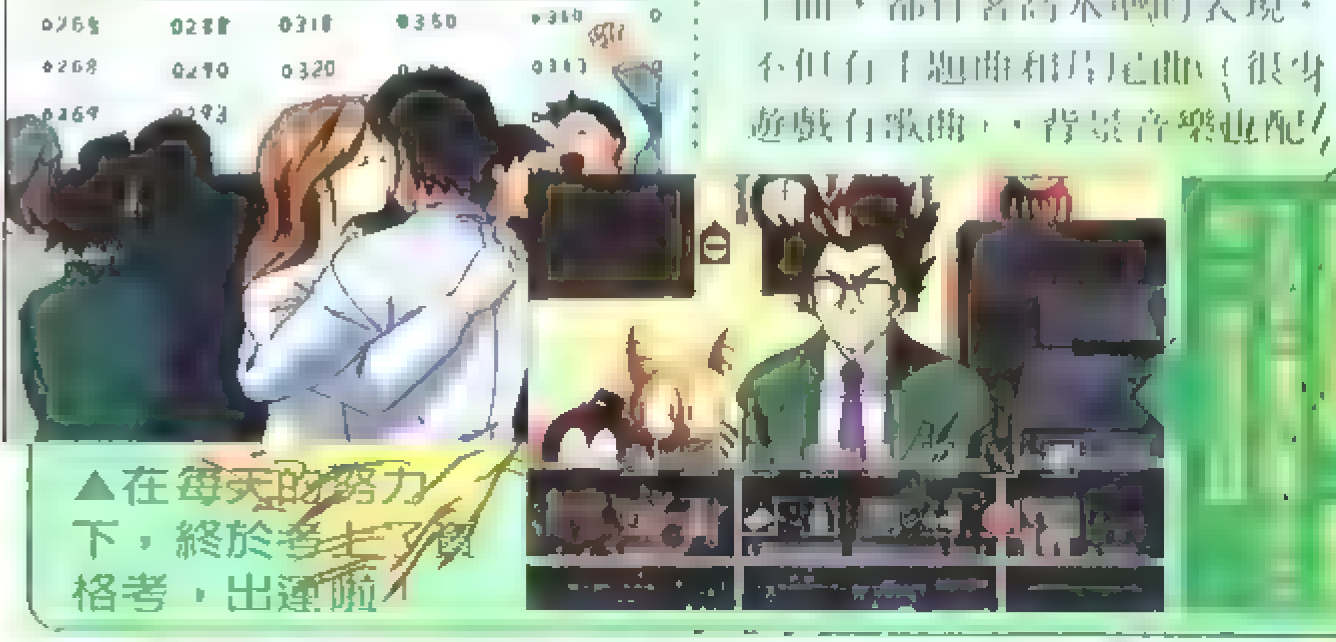




# 來點小提示吧！



要順利攻略本遊戲有幾個原則，如果北高只要有中睛人也好；不要讓疲勞度太高，要時時注意；晚上在自己家中，要時常打電話給女孩子，別認為第一通電話不在就放棄不打了，必須持之以恆；假若要攻略某個女孩，不要腳踏二條船以免到時二頭空，因為遊戲設定同時攻略二個以上角色，在約會時一定會被另一個女孩子看見，到時候就什麼都沒有囉。不過玩家在攻略一次之後，可能會認為玩了這麼久都沒有好康的圖片、或是精采的畫面等，這是因為筆者在開頭就說過，這是一款純愛系的H GAME哪！所以當玩家看到H畫面後，就大小離結局不遠了，而對喜愛看H圖片會有著火辣劇情的玩家們來說是：多勢，要讓你們失望了。但是本遊戲無論在故事情節發展與背景音樂上面，都有著高水準的表現，不但有主題曲和片尾曲（很少遊戲有歌曲），背景音樂也配合得很棒，完全符合各個角色的個性，唯一的遺憾就是遊戲視窗太亂，不知道要放在什麼位置才恰當，用640×480解析度的畫面太大，800×600的解析度又嫌遊戲畫面太小，這點倒是希望URAN好好地改進。



▲在每天的努力下，終於考上了資格考，出運啦

## 遊戲評語



這款遊戲最大的重點就在於動畫表現上可以與『LUV WAVE』相提並論，雖然比不上『LUV WAVE』的故事背景與人物描繪上的精緻，但比動畫是不會輸給它的喔（雖然仍是比不上VIPER系列）！可惜的是沒有回顧模式，需要靠記錄來重現精彩鏡頭，這是稍嫌麻煩的地方，喜歡玩純愛系列的玩家可不要錯過喔！

/玉離塵

# Spiritual Soul

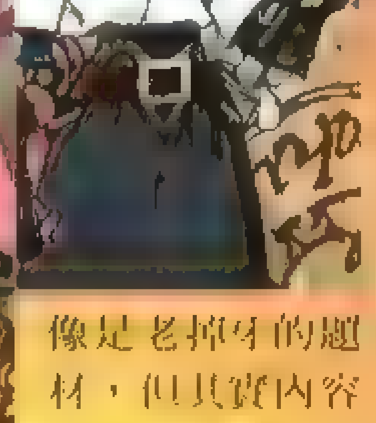
| Game Info!! | |
|---|---|
| 遊戲類型 | SLG |
| 價格 | 7800日圓 |
| 發行公司 | 秀和 SYSTEM |

## 遊戲界新秀PC聯玩處女作！



即使目前日本經濟不景氣，依然有許多其他業種的企業團體雄心勃勃地想要跨入這個遊戲領域，「SPIRITUAL SOUL」就是一個很顯著的例子。遊戲的製作公司『秀和SYSTEM』是日本一家原本以發行商業書籍為人所知的公司，這是它首次在電腦上發表的遊戲，整個主題則是環繞在地水風火四大元素的精靈世界，因此給人第一眼的感覺有點像是老掉牙的題材，但其實內容則大有文章。





## 遊戲心語

儘管對於召喚型的玩者而言，這樣的遊戲也很難獲得完全滿足，但若就戰術作戰的特性展現上看來，這個遊戲似乎尚有發揮的擴大空間，只可惜礙於製作經驗的不足，還缺臨門一腳吧！

## 拯救遭到破壞的世界

整個劇情敘述世界遭到前所未有的災難，使得生存在這世上的人類與精靈失去了溝通的能力，精靈則為惡人所利用，危害整個遊戲舞臺所在的精靈大陸。玩者主要的目的就是扮演地水風火四位精靈召喚師，一面解救被困的精靈成為夥伴，並掃蕩佔據各地的邪惡精靈勢力。因此排除劇情的因素之外，這類的題材還是很像「魔喚精靈」的架構，都是採用召喚精靈相互作戰的戰術遊戲。

▼遊戲中的大地圖全覽





## 遊戲畫面清新可愛討喜

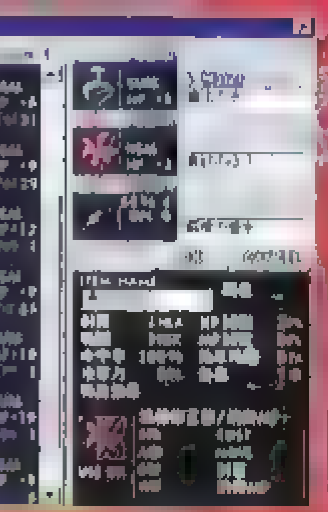
從圖形上可看出美術確實具有一定的水準，尤其整個遊戲的精靈設計得可愛活潑，戰鬥時不論攻擊或挨打的模樣也令人不禁莞爾，絲毫沒有血腥暴力的傾向，這方面或許較易獲得女性的青睞。尤其精靈受到攻擊或氣絕時，還會發出很令人窩心的哀怨嘆聲，使得整體的設計頗具童心。不過遊戲在大部份的設定上，卻呈現較為複雜的演出，造成外觀與內涵間距拉大，使各年齡層的玩者都可能產生不適應的現象。

例如遊戲採用物件組合的創意設定，每當玩者於戰場上作戰，移動到比較明顯的樹叢、花朵、小草堆、水池或岩塊上時，就會取得許多諸如樹枝、花果、礦石之類的物品，這些物品就是用以組合裝備、藥劑、武器等冒險必備品的來源。當然玩者在旅途中的某些特定據點如商店或先知的聚落中，可得到物件組合的情報，但物件實在太多了，玩者可能必須花上很長的時間才能了解其限制與搭配邏輯。

此外戰場上的部隊一方面必須與敵軍作戰，一方面還得尋找這些物品，對玩者的時間負荷而言都是相當沈重的。如果玩者是屬於非把物品全搜索出來不可的徹底攻略型玩家，一場戰鬥下來可能消耗將近兩個小時，特別是當戰場上找到新物品時，更有可能當場玩起組合大法，企圖嘗試創造新的物件，如此可說更為費時不貲。不過畢竟物件組合的功能本來就是一種樂趣，對於能夠迅速理出頭緒的玩者，應該不會造成太大的影響。

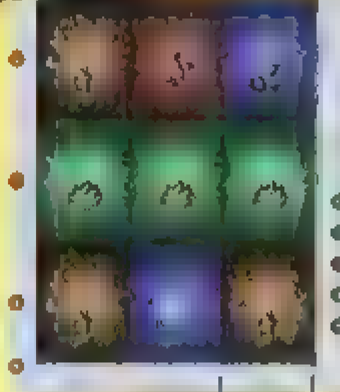






種類繁多、變化多端的各式物品是冒險必備品喔！

## 創造物品來獲取金錢



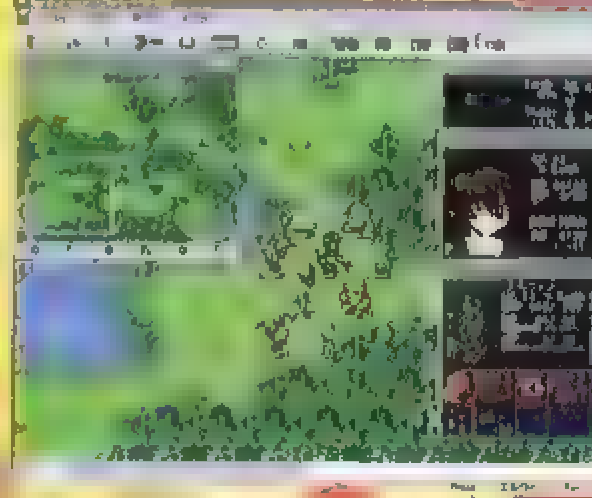
接著要談到金錢的部份，遊戲中完全沒有寶箱或作戰後取得金錢的設定，可是卻又存在著商店可供玩者進行交易，那麼金錢的來源為何呢？其實丫乙依然出在羊身上，還是那些戰場上搜刮來的物品。原來戰場搜索物品的工作，並不只是創造出對我方有利的裝備品而已，它同時也是獲取金錢的本業。尤其當玩者利用便宜的素材，創造出高價的物件時，心中愉悅之情自不待言，只是這又花費大家更多的時間了。

另一個更花時間的設定則出現在遊戲剛開始的階段。先前曾經提到玩者負有拯救精靈的使命，特別當玩家遭遇心靈狂亂的精靈，必須達成俘獲他們的過關條件時，重玩機率就會變高！因為此時只要一個不留神殺了精靈，便告闖關失敗！但是想要俘獲精靈，必須趁對方生命力剩餘不多的時候，才能使用無力化的法術予以解放，將其收編至自己的旗下，於是演變成明明可以打倒對方，卻礙於這層保護色彩無法大刀闊斧地施展開來。特別當我方精靈莫名其妙變成中立者、或眼見我方勢單力薄而臨陣倒戈時，玩者還得回頭過來收拾這些不定因素。





收編精靈雖然費事耗時，但卻也是遊戲的樂趣之一。玩家可以打開精靈圖鑑檢查目前蒐集的所有精靈，從中了解四種屬性的精靈中，何者較具數量上的優勢，何者能力較為突出，如果即將面臨的戰場地形不利於我方最具優勢的屬性精靈，還可以經由屬性轉換的過程轉變為適合該戰場的尖兵，對於攻略將有事半功倍之效，這是遊戲設定較為突出之處。綜觀整個遊戲的設定，依然可看出製作公司初試啼聲的稚嫩，但也同時可窺視其磅礡的雄心，對於一個首次在電腦遊戲上大顯身手的公司而言，最為人稱道的應該還是在其企劃的綿密與大膽挑戰的心思。



http://www.shuwasystem.co.jp/




# Elder Blaze

| Game Info!! | |
|---|---|
| 遊戲類型 | RPG |
| 價格 | 9800日圓 |
| 發行公司 | 日本CREATE |

自從任天堂版的「特魯內克大冒險」之後，『不可思議的迷宮』這種類型的遊戲，儼然也自成一家，算是一種別有風味的角色扮演遊戲。這種類型的遊戲有幾個特色，第一是迷宮的變化多，每一次前往地圖都會重新編排，所以不會有固定的地圖出現。而道具也會隨之於不定點出現（不過偶爾會多到拿不完，有時則少的會令人抓狂）。第二是每次前往時，等級都會回復到最低的第一級，帶著最基本的求生工具往下探索，配合著迷宮的更新，往往會有較新鮮的遊戲感。本篇要介紹的遊戲，就是屬於這種類型的『Elder Blaze』（以下簡稱為EB）。

## 遊戲特色介紹

跟其他同類型的遊戲比較起來，EB多了兩個特點：第一、主角有了職業，而且對應不同的職業會有不同的特殊能力，例如：劍士的是揮劍術，僧侶的是回復魔法。而在取回寶物後能夠轉換的四種職業則是：戰士擁有必殺技，但是使用時武器的耐久度會瞬間降低；盜賊擁有偷竊技巧，但是本身能裝備的武器防具種類比戰士少；弓箭手可以指揮僕役獸，但是本身只能裝備弓箭和小刀；魔法師則是最脆弱的角色，能裝備的只有小刀，而且防具種類也相當少，但是其擁有魔法（不只是升級時會學到，使用魔法捲軸時也可以順便學下來），所以在破壞力方面有時會比戰士還出色。第二、主角旁多了一隻僕役獸，其功能是輔助主角的不足，戰鬥時會幫忙攻擊，如果撿到暫時用不上的珍貴物品時，還可以寄放在其肚子裡，等回到地面時再拿到倉庫中。另外，牠也會隨著經驗值提昇等級，等級提昇後有兩個變化：第一是會學會法術，包含物品鑑定和耐久度回復等等，其次是會變化形體，形體不一樣時，攻防力和所能學會的法術也不一樣，而且重新開始冒險時，級數雖會重新計算，但是形體會保留下來。

在這個遊戲中，一樣會有NPC出現，它們所扮演的角色也是相當多樣化，有的會向玩家索取物品，有的要的是研究經費，甚至有的還會要求玩家保護她到下一個商店，但是其中最有個性的應該就是商店老闆了。EB的商店都是很壓榨的，除了販賣一些道具外，老闆通常會兼副業。副業的種類包含：一、旅館，除了可以消除疲勞、回復HP外，還可以將滿腹度回復到99。二、武器維修人員，可將武器耐久度回復到一百。三、防具維修人員，可將防具耐久度回復到一百。四、道具鑑定師，可以一次就將所有的道具鑑定完。

FOCUS ゲーム

# 便利易上手的介面設計



◀NPC的訊息

▼會幫忙打架的NPC

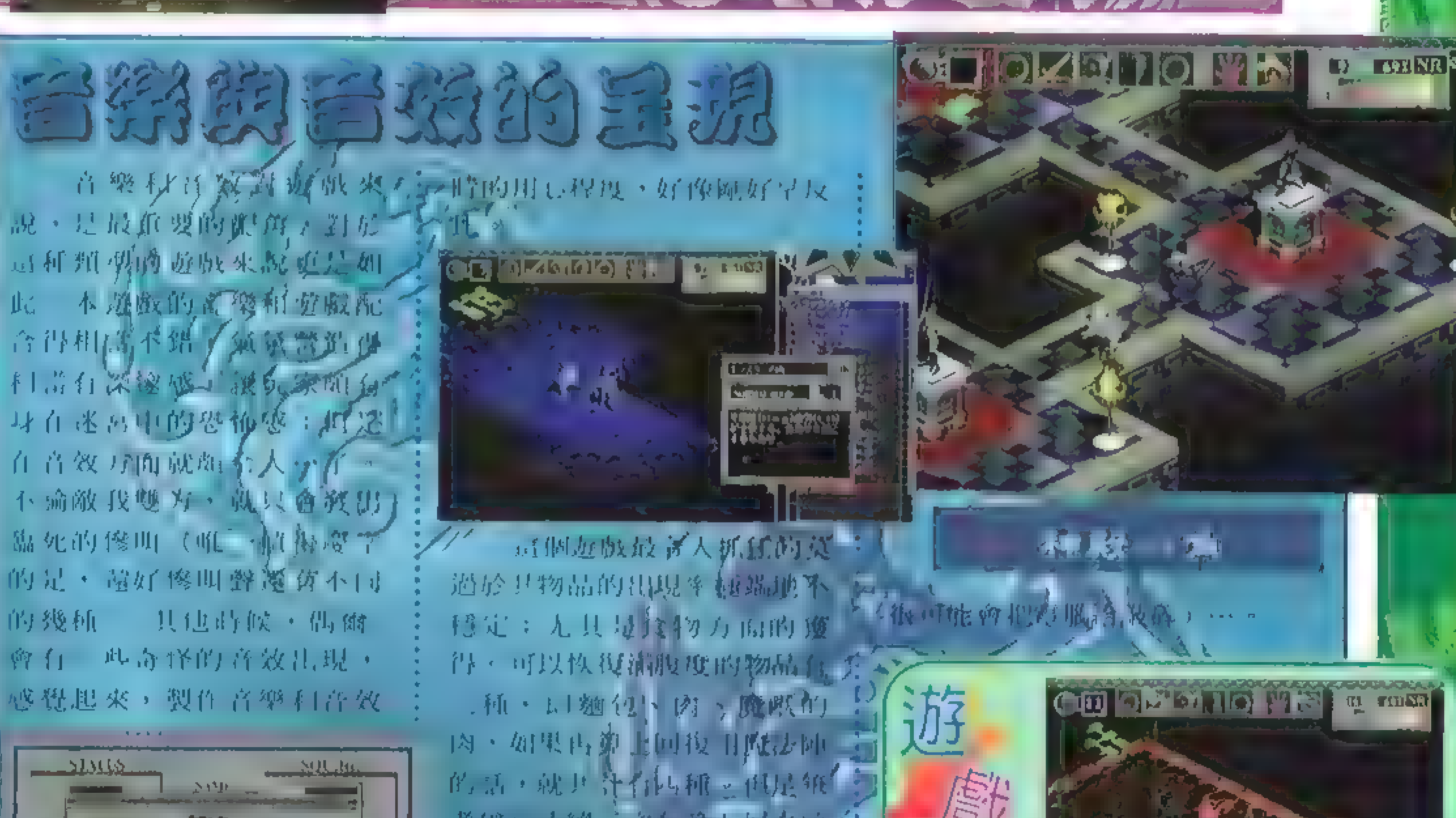
▼[illegible]的面板

▲對應九宮鍵的操作介面

FB在操作介面上採用的是雙對應式，不管是鍵盤和滑鼠都能很順利的操作。不過由於主角在設計上必須面對八方向的敵人，所以大有要用九宮鍵一樣（也對應方向鍵，不過和四方向[illegible]地休息的空白鍵就沒用了）。另外，[illegible]物品方面的設計上[illegible]一個很方便但也又很找麻煩的功能，那就是物品在剛拿到之時，一切的資料都是不詳，必須要經過鑑定才可以知道，經過鑑定以後，只要按著物品按滑鼠右鍵，就會出現一個說明用的小視窗。

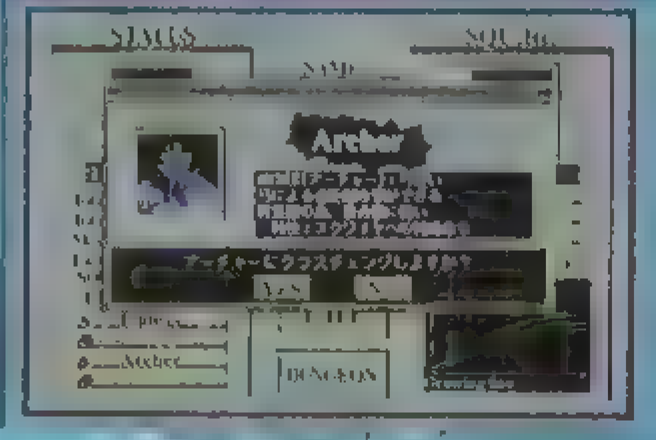
# 音樂與音效的呈現

音樂和音效對遊戲來說，是最重要的配角，對於這種類型的遊戲來說更是如此。本遊戲的音樂和遊戲配合得相當不錯，頗能營造出那種有深邃感，讓玩家陷身在迷宮中的恐怖感；但是在音效方面就顯得令人[illegible]，不論敵我雙方，就只會發出臨死的慘叫（唯一值得慶幸的是，還好慘叫聲還有不同的幾種），其他時候，偶爾會有一些奇怪的音效出現，感覺起來，製作音樂和音效時的用心程度，好像剛好呈反比。



（很可能的[illegible]）……

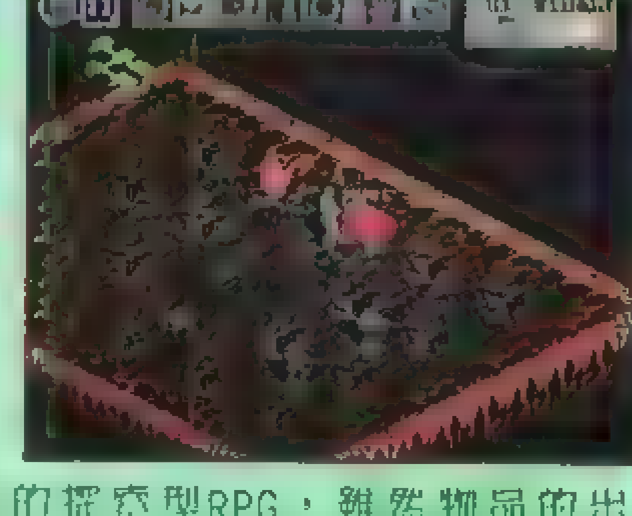
這個遊戲最令人抓狂的莫過於其物品的出現率極端地不穩定；尤其是食物方面的獲得，可以恢復滿腹度的物品有三種，計麵包、肉、魔獸的肉，如果再加上回復用魔法陣的話，就只有四種。但是筆者曾經連續三次在第五層之前GAME OVER，原因是「餓死」；但也發生過帶著九個麵包外加兩塊肉上街的情況，所以如果玩家運氣不好的時候，還是不要玩本遊戲（不然也要把如鐵鎚之類的危險物品收好，否則



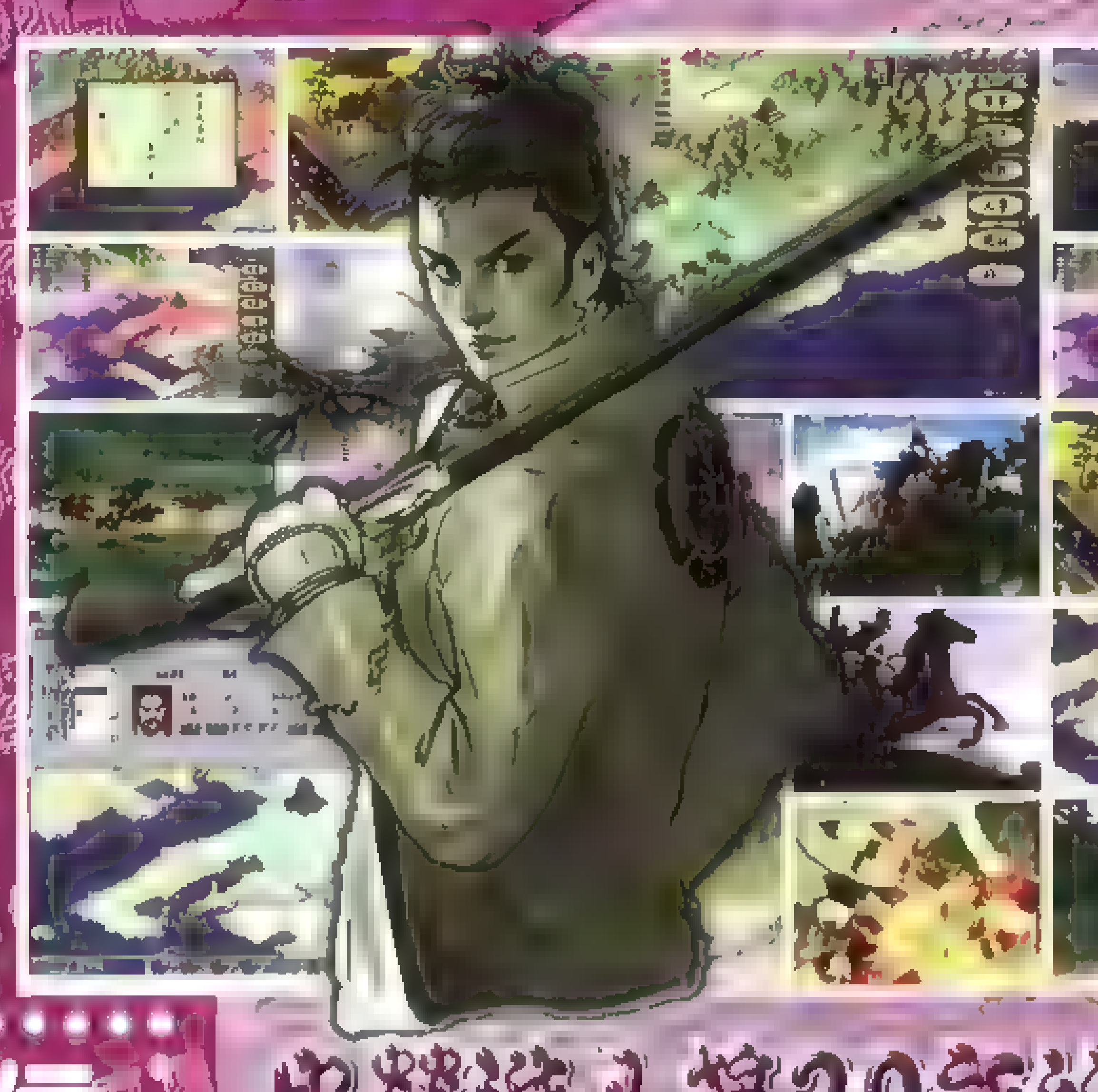

▲新職業～弓箭手

http://www.iijnet.or.jp/create

## 遊戲心語



典型的探索型RPG，雖然物品的出現率令人頗為抓狂，但是製作方面相當用心，額外的劇情也不少，值得推薦給有時間的玩家。



# 信長の野望 Internet

| Game Info!! | |
|---|---|
| 遊戲類型 | SLG |
| 價格 | 7800日圓 |
| 發行公司 | KOEI |

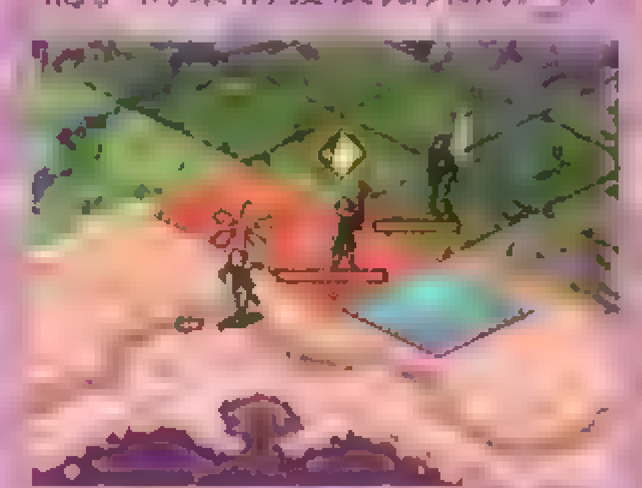
◆玉雛塵

## 光榮進入第20年的「野望」

許多光榮戰略迷期待已久的『信長之野望網路版』終於在十月份推出了，本遊戲除了主要提供網路連線以外，尚有區域網路與單人上機的功能。因此玩家若想上網連線來一場日本戰國梟雄大火拼，可以先由個人上機部份重新學習遊戲的各種規則，進而了解系統的機制，再透過區域網路連線對戰模式磨練信心，最後再上網尋找同好挑戰，畢竟上網費用還是少不了的。



嚴格說來，「信長之野望網路版」是以類似「天翔記」的架構發展出來的，不過遊戲中並無繁瑣的內政外交，甚或調動頻繁的戰鬥模式，而是採用相當簡潔有力的設定簡化以往的流程。首先我們可以由螢幕下方看到一條紫色的計數條格，它所代表的就是每個回合（一年四季共四回合）的進行時間，這方面遊戲的確是以即時模式進行，也就是在內政（包含外交、建設、施政）與戰鬥（共分為三階段）的階段模式中，採用即時的進行方式，至於外交方面為了顧及戰爭中的交涉，而採用隨時均可進行外交的設定。

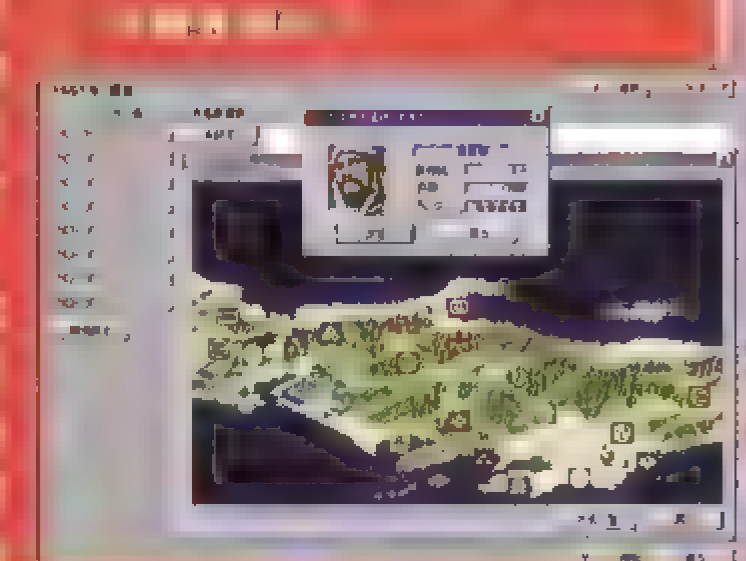




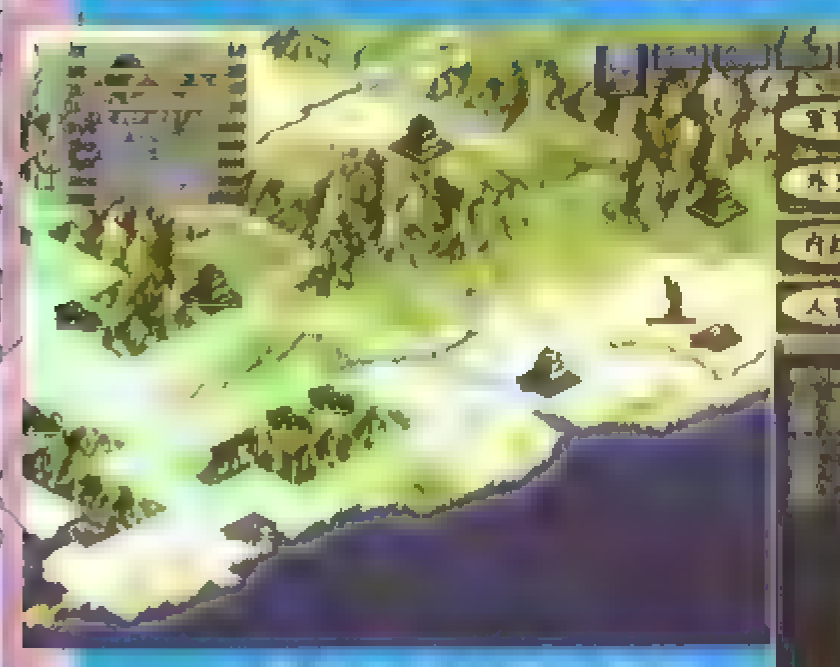


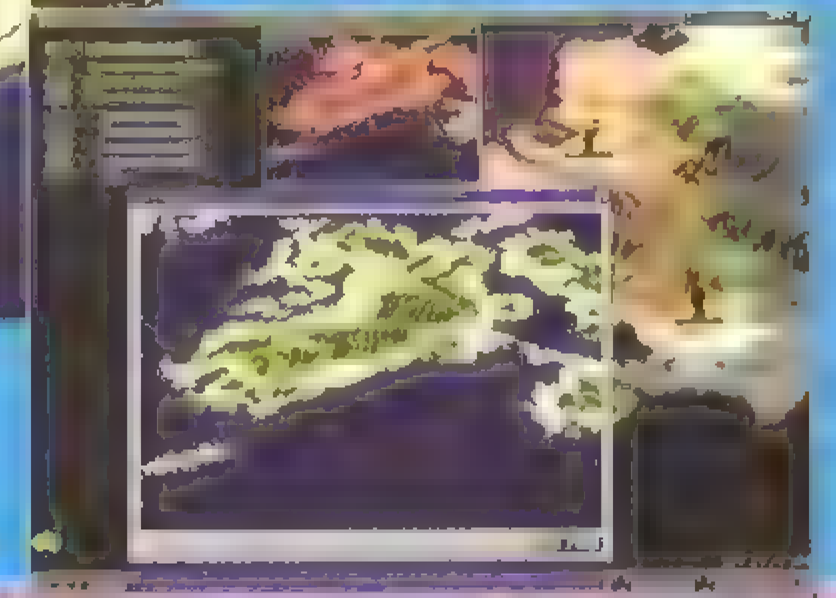


## 內政系統



# 打破時空限制，各勇將及英雄躍然登場



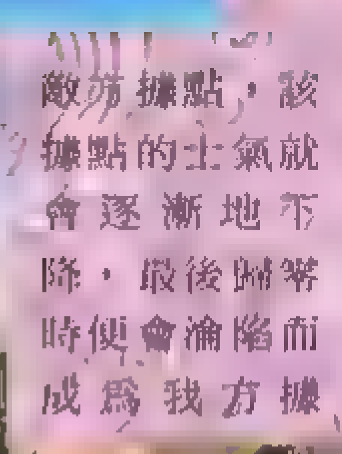


有了優異的武將，當然也需要完善的裝備與強大的兵力，建設指令便是這些力量的來源，玩者可花費較多的資金建設養馬場、練兵場以及造鎗作坊，它們會在每年夏季的時候成長，提供玩者一定的戰馬、兵員及步槍，但如果麾下部將沒有騎兵、步槍等能力的人才，這些指令便無法使用，可說是遊戲的技能限制設定。此外建設指令還有一樣與領地息息相關的項目，就是建造支城，這點稍後將會在戰爭模式提到。

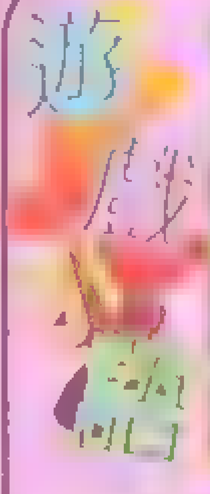
玩家必須注意的一點是，以往此系列大多以城池為單位，但是網路版改以國家為主體，所以城池不過是戰場必爭的據點。內政的色彩相形淡薄，每當玩家在內政階段動員軍隊之後，就可以在接下來的戰鬥階段調動這些部隊，軍隊除了具有攻打他國的功能之外，還有擴張領地的作用。原來網路版領地的範圍，是由主城與支城、港口等據點構成的，好比最少三個點就可以形成一個面的說法，每個國家至少都擁有三個據點，而軍隊正是一種活據點。

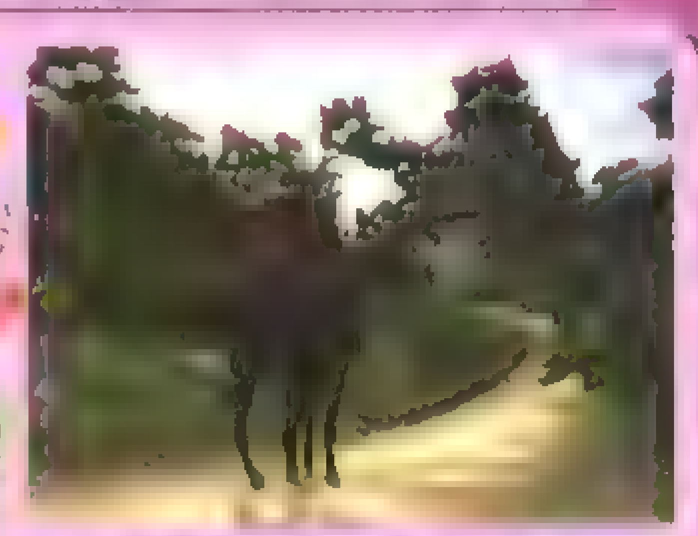
也就是說當軍隊向外移動時，它與各據點形成的面積就會改變，形同運用軍事力量擴大勢力的道理，軍隊到達的地方就是新的疆界。當然啦，當這些代表疆界的軍隊侵入他國領域時，便會引發爭戰，如果未事先宣戰便貿然進入他國領地，將會使得名聲受到影響而驟降，然而軍隊需要龐大的糧食維繫，並不適合久居一地，因此玩者可趁軍隊行進一定距離之後，在軍隊附近的新領地內建造支城，一旦城寨建造起來，就可形成永久勢力，軍隊也可以功成身退進入該城內。

附帶一提的是，軍隊並非駐紮於城池內，當玩者想調動部隊時，可事先在內政階段點選出兵的指令，於任何據點派出兵員，以最多五支軍隊的戰力和其他戰國群雄交鋒，幾乎沒有所謂機動力的問題。最有意思的就是，部隊與部隊之間形成的勢力範圍如果涵蓋了敵方據點，該據點的士氣就會逐漸地下降，最後歸零時便會淪陷而成為我方據點。因此玩者可以採取遠洋漁船的拖曳網戰術，派部隊於外海及內陸兩路前進包抄敵城，有時根本不須與敵軍交戰，便可順利攻城掠地，這大概是網路版最稀奇的戰術之一吧！



http://www.koei.co.jp



[illegible] 由 [illegible] 的 [illegible] 遊戲的 [illegible]、雖然 [illegible] 代 [illegible] 公司 [illegible] 戰國遊戲 [illegible]、但是 [illegible] 改善的地方，[illegible] 親身體驗之後，[illegible] 評 [illegible]！

[illegible]平台移植至Win9X的戰略遊戲，由於推出後頗[illegible]，因此又在PS版上發行[illegible]，[illegible]前遊樂器類GAME充斥的[illegible]，經過強化的遊戲續作依[illegible]的青睞，足見確實具有[illegible]吸引人的魅力，而且這次的移植版本更是煞費苦心大肆更動，除[illegible]人的角色繪製得更細膩以[illegible]化許多設定，使得該款遊[illegible]超越了PS版。（以下稱這款遊戲為「聖魔戰記」）




## Game Info!!

| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | SLG |
| 價格 | 9800日圓 |
| 發行公司 | NEC Interchannel |

スペクトラルフォース～アイラ降臨

# 強化所有遊戲要素，品質完全超越PS版

[illegible]畫面解析的[illegible]PS版[illegible]88點，但是[illegible]佔據記憶[illegible]採用如此[illegible]解析度[illegible]是一般較為常見的是256×224、320×240這些中等解析畫面，因此舉凡移植的視窗版都會產生[illegible]些現象，就是某些圖形[illegible]或是操作面板的位置[illegible]電視機[illegible]模糊效果[illegible]的粗[illegible]畫面[illegible]

[illegible]640×480解析度[illegible]

[illegible]補充了PS版沒有的角色個人檔案說明[illegible]玩[illegible]

[illegible]因此[illegible]「聖魔戰記」[illegible]版的[illegible]可能會讓PS玩家[illegible]不過也可能就[illegible]吸引他們重玩視窗版的[illegible]視窗版還[illegible]PS版[illegible]那就是畫面[illegible]依然存在著[illegible]令人不禁好奇[illegible]



重新繪製後的高解析片頭動畫

# 軍事、內政方面的系統設定

▲武將選擇與情報畫面

## 劍術與魔法交錯的戰爭畫面！

攻城戰畫面

◀在戰鬥時的攻城戰畫面，若無法掌握攻城戰，戰爭就無法勝利嘍！

集結各路英雄

參加戰鬥！

▲在戰場上可觀看到一堆堆的小人與戰鬥效果

必殺技

▲使用必殺技時的動畫展現

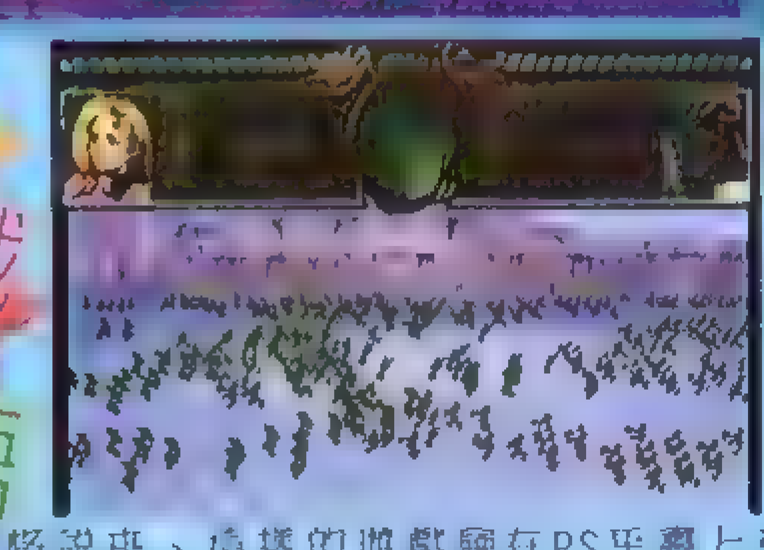
熟悉陣型才能掌握



▶充份瞭解陣型的變化才能扭轉情勢！

http://www.neic.co.jp/

## 遊戲心語



嚴格說來、這樣的遊戲在PS平臺上受到的評價仍是個問號，它的魅力應該在於可以速戰速決的作戰模式、以及玩者對空間感的靈活運用，畢竟積極擴張與靜待時機都是一種戰爭藝術。以往當玩者了解角色的相互關係之後，說不定也想收集志同道合的角色，組成魔王軍或聖戰兵團，進而使得這種收集人才的執著成為一種樂趣吧！

# Eyes ～あなたの瞳にうつるもの～

## 一星期的學園戀愛物語

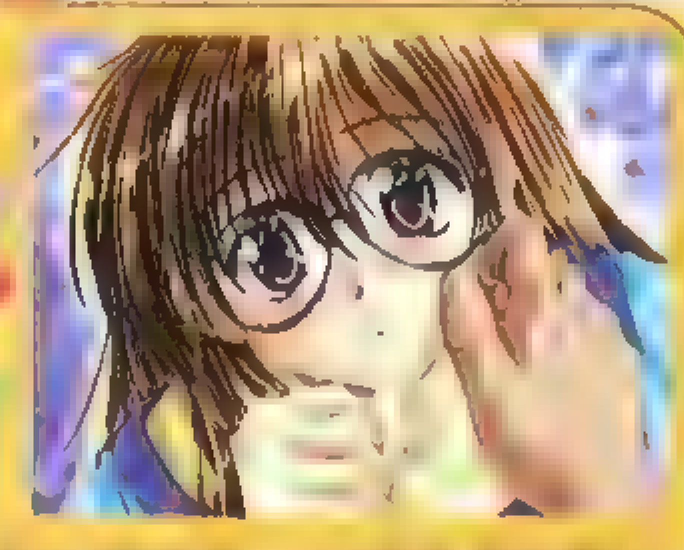
| Game Info!! | |
|---|---|
| 遊戲類型 | AVG |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | Escu:de |

遊戲的主角是某間學校的二年級學生，個性沈穩、外表也長得還不錯，不過就是怠惰了些……某天，級任老師酒井麻美突然交付主角一個奇怪的任務，雖然意圖不明，不過既然是和女孩子有關，而老師又這麼堅持……，那還有什麼好推辭的？反正只是追女孩子罷囉！

遊戲期間只有短短的一個星期，共有三個女孩可供玩家選擇與其認識，而隨著故事的進行，陸續還會出現其他女孩，劇情便會慢慢交織成青澀的校園愛情故事，玩家更可深切體驗到三位女主角所擁有的夢、希望與對人心的絕望。雖然只是傳統的日式文字冒險遊戲，不過藉由阜裕介氏老師的原畫呈現，畫面仍是相當華麗吸引人的，再加上全程語音與片頭、片尾曲，看得出製作公司的確相當用心。

另外其遊戲系統也相當便利，那便是『Mark Selecting System』（簡稱為MSS）。在遊戲中，玩家需在午休及放學後在學校內移動、搜尋女孩，而這個MSS系統可幫助玩家輕易找到女孩的所在地，所以即使是初次接觸遊戲的玩家也可輕易上手，若是您覺得這樣玩起來沒啥成就感，那麼也能在進入遊戲後的『SYSTEM』選項中將MSS功能關閉。其他體貼玩家的設計還有CG回顧模式、加快文字顯示速度、音樂鑑賞模式及消除文字框功能，所以說囉，這麼輕鬆容易的遊戲，拿來打發一下時間也是不錯的。



雖是小品遊戲，但是精美的[illegible]可是與遊戲[illegible]成正比喔，[illegible]是很好的[illegible]趕快來玩一下，也[illegible]可以攻略完[illegible]





CD-ROM For Windows 95

TGL™

培育未來的理想女王

# Le ROMAN de La REINE á GERTRUDS

# 浪漫創世神話

「浪漫創世神話」是以一個幻想中的國度．凱爾得露思為舞台，所架構出來的浪漫女王育成遊戲　讓您從十二位未來女王的候選美少女中選擇一人，由您擔任她成長學習過程的管家兼全方位導師，引導她充實的渡過青春年華的每一天

這些已成為女王候選人的美少女們，基本上都會聽從管家您的指示，努力學習語言學、哲學，或是進行魔法、格鬥技的修練，培養動靜皆宜的資質　不過荳蔻年華少女心本難捉摸，有時可能心情不好對您發個小脾氣，或是不聽從您的指示、蹺課偷溜出去玩……身為天下超級無敵管家的您，可不能就放任她不管哦！好好運用您過人的耐心、愛心，讓她們能逐漸培養出成為傳說中浪漫女王的自覺

當然在風情萬種的美少女群裏面，有機靈聽話的乖乖女、也有令人大傷腦筋的小娘皮……希望您能體察少女們的微妙心境，讓她們能在您的關愛下，順利成長為理想中繼承王國浪漫傳說的閃耀之星！

## 日本動畫界一流黃金陣容．精彩演出！

劇本．監督．天野裕充／角色設定．原畫　中澤一登／音樂．ALELIER SEALER／美術　縫部文江

王族．亞斯朵爾．飯塚亞弓／海賊．芭兒　新山志保／貴族　可洛娃　桑島法子／天使　黛亞娜．南　央美／魔法使　芳娓妮．尾村寬子／舞孃．瑪格麗特　長澤美樹／女戰士　米諾亞　大谷育江／村女　娜琪　中川亞紀子／妖精族．蕾芙　千葉千惠巳／鍊金師．莎紫．小櫻悅子／僧侶　絲蘭：夏樹里緒／龍女　瑟兒　麻生加保里／女神．凱爾得露思　前田千亞紀

● 作業系統　Windows 95中文版 / CPU　Pentium 100Mhz 以上 / 主記憶體　16 MB以上 / 光碟機　4倍數以上 / 硬碟需求容量　150 MB以上 / 影像顯示卡　能顯示800×600解析度、16bit色以上的顯示卡　/ 音效卡　對應Windows 95的音效卡



KING RECORDS

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　Tel:(02)2747-2278　Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw




TGL
CD-ROM 6倍速以上
這位大美女，就是卡通「忍者亂太郎」中
您又怎能錯過「迦陵演義」這款遊戲！
台北分公司
台北市光復南路1號10樓
Tel:(02)2747-2278 Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw
iPC
INCREMENT P CORP.
c1997,1998 IPC/SR-12W

# 魔女小珍她何去何從...!??

## 1999年2月發售予定!!

TGL 日商帝技藝如股份有限公司 台北分公司台北市光復南路1號10樓
TEL 02-27472278 http://www.tgl.com.tw






# 無盡の宿命

## 守護者之劍外傳

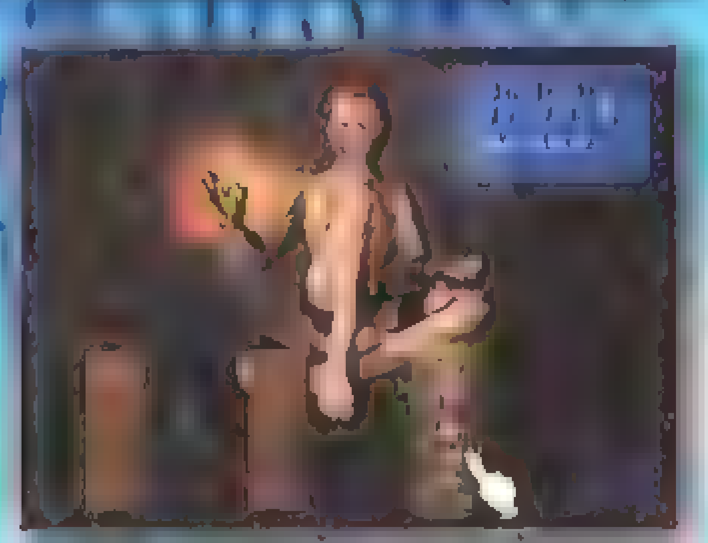


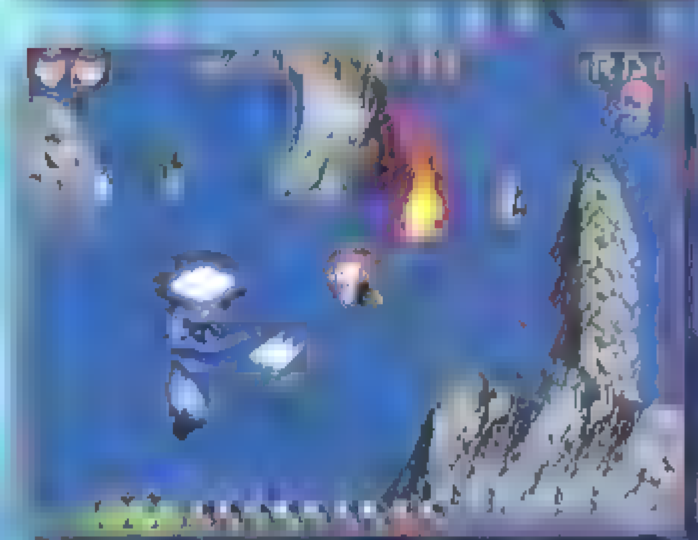
齊天大聖
西遊降魔錄
齊天大聖
促銷發行：旭力亞資訊有限公司
台北總公司
TEL:(02)2726-3136
FAX:(02)2726-2486
我們的網址：http://www.coco168.com.tw
WORLD MEDIA

# 刺激爆笑的除魔[illegible]！
# 豐富逗趣的動作RPG！

- 以西遊記為藍圖而開發的全新遊戲。
- 角色扮演、動作的完美結合！
- 搭配搖桿執行，樂趣加倍。
- 可選擇不同[illegible]
- 多首[illegible]
- 全[illegible]





## 給您全新的冒險之旅！

配備需求：●作業系統Windows95/98中文版▲Pentium133以上◆記憶體16MB以上
■Direct X相容之顯示卡、音效卡▼8倍速光碟以上★支援搖桿

## 元月中旬上市！

泰拉星球的光輝，由我倆來守護！

# 機甲戰士 HEMOSU

## THE GREEN CHARIOT






泰拉星球曾經是一個美麗而繁榮的城市，亦被譽為銀河系的一顆寶石。
可惜在經過了戰爭的摧殘下，令泰拉星球失去原有的光輝，成為一片死寂…。
要幫助泰拉星球回復過去的繁榮，需要珍貴的七顆水晶，
一個名為魔幻彩虹的特別計畫，就由歷奇和一群勇敢的戰士對抗阻擾者
，正式地展開了…。

## 由賣座動畫改編、日本NHK電視台好評播放中！

配備需求：●作業系統Windows95中文版▲Pentium120以上◆記憶體16MB以上
■Direct X 相容之顯示卡、音效卡▼4倍速光碟以上

## 12月中旬上市！


三國之
星海風雲
一部耗資新台幣二仟伍佰萬、費時三年
所開發出來的新型態即時戰略模擬遊戲
風起雲湧 決戰星海
三國群雄 誰與爭鋒
在新世界重逢的三國豪傑
劉備、曹操和孫權三人再度一決雌雄
究竟誰能爭得新世界的霸權
上市狂賣中!!
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
研發設計
GAME
DONG SEO


研發設計


GAME
DONG SEO


REALTIME STRATEGY
MAD RUN
風暴
新型態的單位武器結合功能，產生更特殊的先進武器
地形和武器的密切性
隨著時間的變化，戰略也必須更著變化
支援TCP/IP的Internet遊戲服務網
十二月正式上市
台灣、澳洲、加拿大、日本、英國…等國家同時發行
Play station指定全世界發售
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
TEL: 02-25855305
FAX: 02-25850347
研發設計

# 陸軍元帥

## SPY WAR

睿智的戰略運用
猛烈的炮火攻擊
指揮官 VS 指揮官
智慧大對決





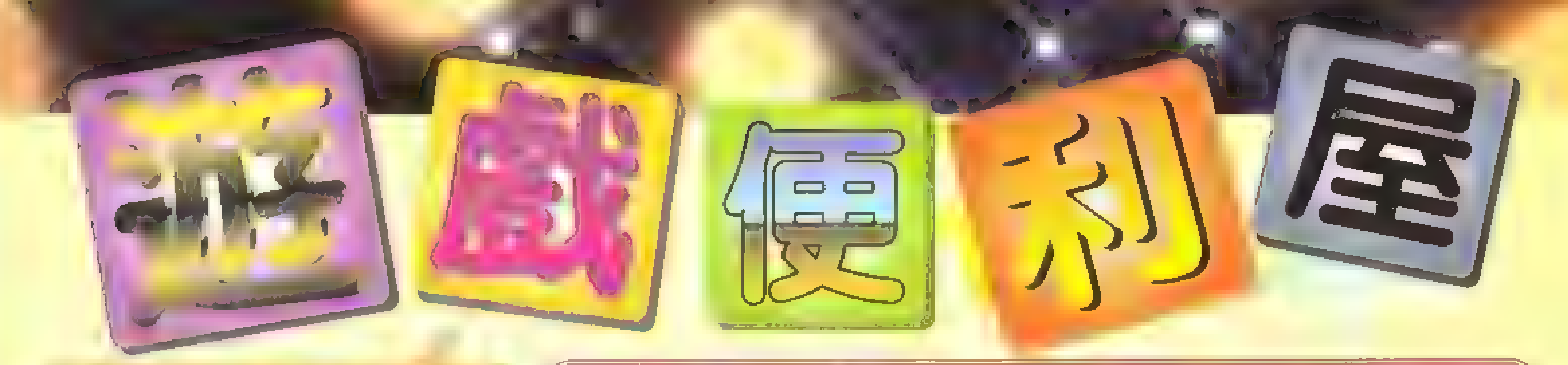






電腦不夠看
人腦最強悍
到底誰聰明
比比便知曉

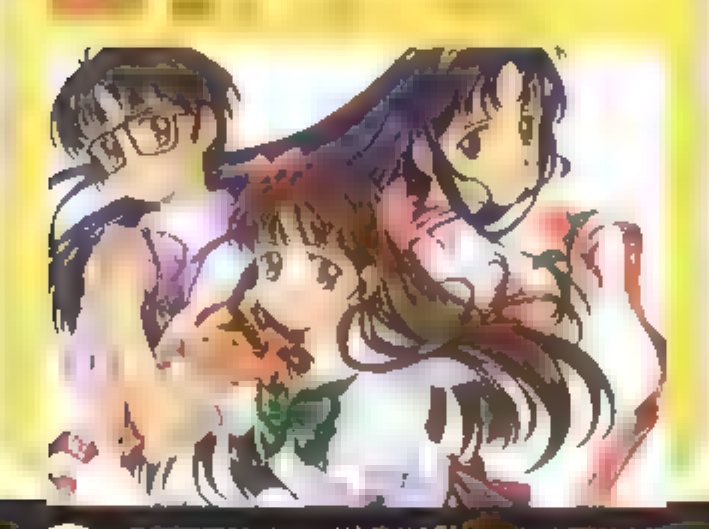
十二月與您見面




## [illegible]之夢

在遊戲中，玩家所扮演的男主角是一位風景攝影師，但是為了參加一年後由雜誌社主辦的人物攝影大賽，不得不開始對自己展開特訓、提昇人物攝影的技術，及開始在各個地方尋找合適的模特兒，以便能拍出傑出的作品參加攝影比賽。遊戲中還加入了戀愛要素，玩家與模特兒之間，並不僅僅只是攝影師與模特兒的關係而已，當親密度提昇之後，存在於兩人間的感情便會開始萌芽，進而發展出一段甜美的戀情…。遊戲中共有100多種以上的事件等著玩家來發掘，從與女孩相遇到依季節不同變化出來的事件、與女孩談話選擇不同談話內容而發生的事件，如聽聽女孩的煩惱、給她意見…等等，變化性非常高。遊戲以一週為單位，玩家須先排定一週的行事表及休假日。行事表有風景、人物的攝影訓練、打工、體力訓練、在教會幫忙等，依行事表的進行方式，玩家的能力值會有所變動；而在星期天及自行排定的休假日時，便可前往各個地點尋找合適的模特兒。雖然尋找模特兒是一件大事，但是如果沒有工作的話，購買底片的資金打哪兒來呢？所以囉！玩家可邊打工、邊訓練及尋找模特兒。遊戲中的場景眾多，至於在哪兒會遇到哪位模特兒，玩家可得多多費心啦！



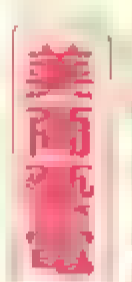


## WWII空戰傳奇

### WW II FIGHTERS

WWII空戰傳奇將歷史焦點放在1944年底到1945年初的歐洲突出部戰役時期，玩者將可以扮演軸心國或是同盟國，駕駛在歐戰期間的最佳戰機：P-38J、P-47D、P-51D、Spitfire F.IX、Bf 109G-6、Fw 190A-8、Me 262，於阿耳丁（Ardennes）的上空，執行35個對空對地任務的戰役。遊戲中當然也包括了訓練任務、任務產生器、以及功能完備的任務編輯器，除此之外，透過網際網路或是區域網路最多可達8人連線，遊戲更支援Jane's Combat.Net，讓在全球各地的玩者可以有彼此比較戰技的機會。

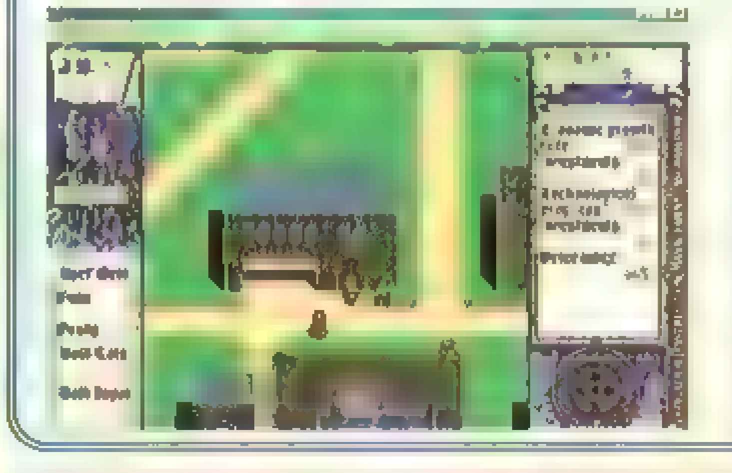





- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容
- 顯示：SVGA
- 類型：模擬飛行
- 售價：1280元

## 大航海時代外傳

十六世紀，大航海時代。懷抱野心希望超越父親成為出色海盜首領的海盜王之子－沙魯維特、追隨戀人而展開旅行的熱那亞活潑少女－米拉娜，玩家可以從二者當中選擇其一，以全世界的海洋與港口為舞台，展開一連串的冒險。大航海時代外傳在內容上一樣保有二代的130個港口，各個港口有其各自的特色，並有多種古代遺跡及珍奇的動植物，供玩家探索及使用。若是主角因船艦沉沒、糧食及水用盡、海戰時單挑失敗而死亡，或是在1554年1月前無法達成目標都視同遊戲失敗。






- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯示：SVGA
- 類型：策略
- 售價：1100元

## 小情人

### Little Lovers

俏皮小情人是如同美少女夢工場或同級生的培育型模擬遊戲，但最大的不同點就是～遊戲中的時間進行和您我的世界一樣，您在現實世界中過一分鐘，則遊戲中的女孩們也將在遊戲世界中過一分鐘，甚至連她們離開自家後到學校、參加社團活動等，也不會出現在您電腦中的自家，在您的電腦桌面上，玩家們可和這些妹妹們說話、給她們零用錢或用E-MAIL，享受和她們交流的樂趣。而在生日、聖誕節、學校內及私生活中也會掀起許多的事件，當女孩被激怒時，也會做出離家出走等的舉動。





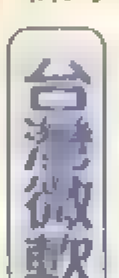

- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯示：SVGA
- 類型：養成
- 售價：760元

## 世紀帝國之羅馬霸主

### AGE OF EMPIRES:RISE OF ROME

世紀帝國的資料片—羅馬霸主裡共有四大民族參與這場文明的爭霸，除羅馬人外，還有迦太基人、帕爾米亞人（Palmyrans）、以及馬其頓人，總共四場新的羅馬戰役。在新技術方面，青銅器時代會有後勤補給；在鐵器時代會有殉教、醫療及城塔防護（Tower Shield）等三種技術。在新單位方面，設計師增加了石器時代的投石兵（Slinger）、青銅器時代的駱駝騎兵、鐵器時代的砲艇（Fire Galley）等；最後，遊戲除了有更大的地圖外，製作小組也設計增加了更新的地形供玩家使用。





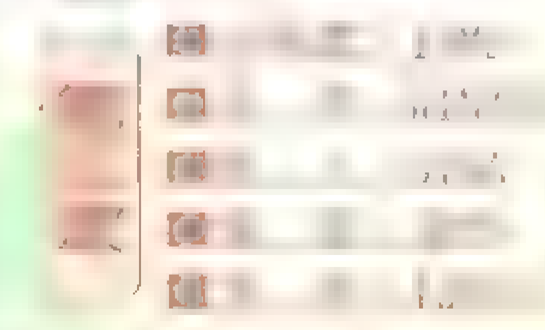

■記憶體：16MB
■音效：WIN相容
■顯示：SVGA
■類型：即時戰略
■售價：950元

## 古墓奇兵III

### Tomb Raider III

這一回，美麗的女主角蘿拉的任務是，找出並搜集在一萬年前掉落於南極洲的隕石的四面碎片，據說擁有這些碎片將取得神秘且偉大的力量。為找齊這些碎片，蘿拉將會在南太平洋各小島、印度叢林、倫敦、以及鮮為人知的內華達州第五十一區裡冒險。古III仍分為十五道關卡，分散在上述各地點裡。這次古III減少線性發展，讓蘿拉可決定下一步要怎麼做，但各種抉擇將不會影響到遊戲的結局。另外，多層彩色光源、通透效果、倒影、能說明氣候狀況的霧、雨和會讓蘿拉留下腳印的雪，都是古三更讓人讚賞的地方。





## 重返侏儸紀

### TRESPASSER

遊戲開始是在侏儸紀公園失落的世界中，一個叫「Site B」的小島，而玩家扮演的角色是身陷島中的一位女性：安妮（ANNE），為了自己的生存，你所需要靠的就是無比的智慧和冒險的精神來過關。本遊戲屬於第一人稱式的動作射擊遊戲，整個場景都利用3DFX晶片的威力真實的把失落的世界展現在玩家的面前。在遊戲的世界當中，每一個物體均可以和主角產生互動，也就是說，桌上的槍枝、地上的石頭、乃至於車子、箱子等，都可以藉由主角的手來產生關聯。遊戲的擬真度極高，可說是本世紀結束前最強的動作射擊遊戲。



美商藝電

■記憶體：16MB
■音效：WIN相容
■顯示：SVGA
■類型：動作射擊
■售價：980元

## 鐵路大亨II

### Railroad Tycoon II

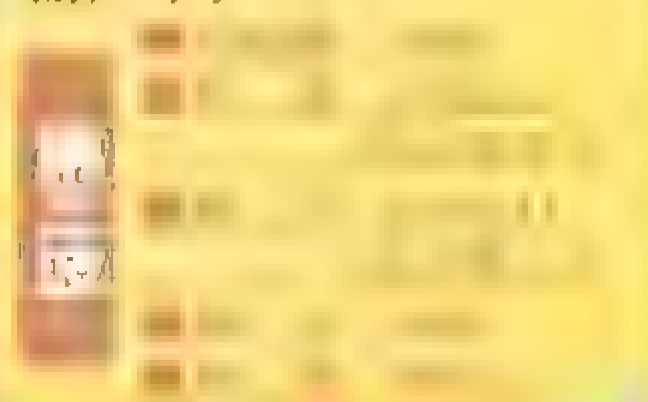
鐵路大亨II的主題與一代相同，玩者扮演的是一家鐵路運輸公司的老闆，您必須在遊戲的場景中選擇好適當的地點，草創起公司，購買火車頭、火車廂，興建火車站和鐵路。藉由初期的基本運輸服務，逐步累積起自己的資本，然後擴增公司的規模，像是購買更先進的火車頭、開闢更多的運輸線、提供快遞與專運服務…等等。遊戲的背景時間是由西元1804年到21世紀，隨著年代的增進，玩者可以購買到與歷史發展相同的51種不同的火車頭與34種火車廂。由最早的蒸汽引擎火車、到時下最頂尖的法國TGV與日本子彈列車，甚至還包括了「未來機種」。玩者可以採取實務型的作法，靠著運輸業務賺取利潤。也可以採取美國19世紀著名的「搶錢大亨」（Robber Barons）型作法，藉著不斷的商業併購、炒作股票與利益輸送等方式賺取暴利。PopTop在第二代中採用了最新的S3D圖形成像引擎，使得遊戲最大可支援到1024×768的解析度，以及16位元的全彩模式。玩者可以透過數據機、區域網路或網際網路，在《鐵路大亨II》中進行連線對戰。PopTop公司宣稱遊戲就算達到最高的16人同時上線進行同一個遊戲，也不會產生任何延遲。

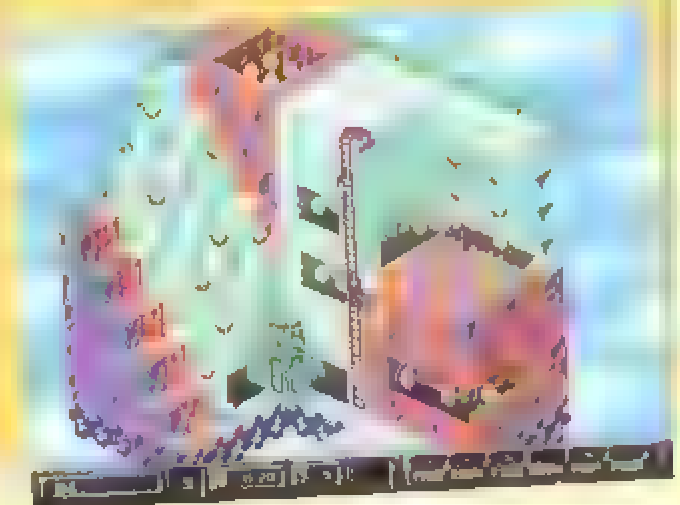




# 遊戲便利屋

超級運動員2以全新的3D立體視角來呈現，遊戲中共有104個可自由選擇的關卡，分佈在五大關中。每一個大關都是採用不同的風格和主題來設計，分為叢林、奇異、齒輪、夢境、以及工廠等五項。每一個關卡的地圖除了是3D視角外，也使用了16位元的高彩模式來顯示。除了五大關卡外，設計小組還設計了個別場關卡和23個教學關卡，加上每個大關中各有一些隱藏的關卡，關卡的總數高達162關。隱藏的關卡是要等到玩者把所有預設的關卡過完後才會出現，希望以此吸引玩者的挑戰。在第二代中，主角變成了兩位，造型也更像是一位妙手神偷了。玩者可以選擇扮演男性或是女性，也可以為主角選擇不同顏色的衣服。在古老的一代中，人物的動作十分有限，而二代中主角無論是跑、跳、翻騰、攀爬、滑里槓等動作均十分的細膩、逼真。在玩家們最關心的網路連線功能方面，《超級運動員II》預設了七種不同的連線對戰方式，可以讓最多八位玩者在區域網路或網際網路上進行連線。當然了，最能延續遊戲生命的「場景編輯器」也是隨上程式免費附送的，想設計變態關卡來整親朋好友的人可以好好發揮一下了。

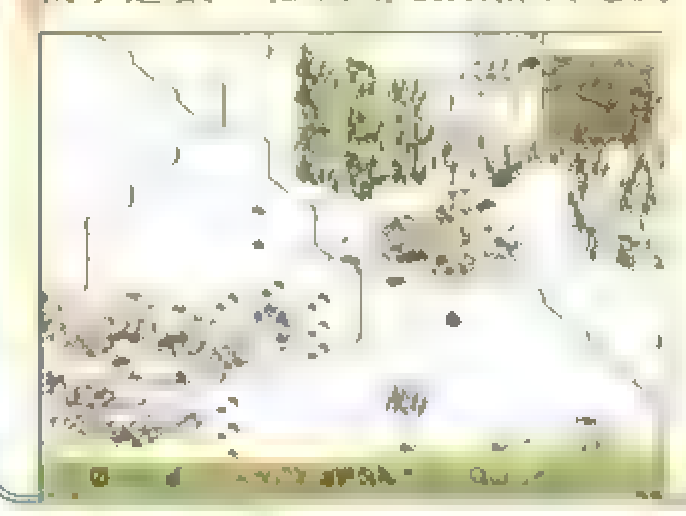




## 絕地戰役之東戰線風雲錄

EAST FRONT

東戰線風雲錄是絕地戰役系列的第一款遊戲，也是目前TalonSoft最受歡迎的回合制歷史戰爭遊戲，在戰場上以排與連為最小指揮單位，描述20世紀最受人爭議的德軍入侵蘇聯系列戰役。遊戲核心是由三場發生在東戰場著名戰役所組成，另外還包括一些著名的會戰，玩家可扮演德軍或紅軍指揮坦克大軍，運用著名的閃擊戰術，以求得戰役的勝利，每場戰役之間都是根據歷史實際發展設計而成，玩家在贏得每場戰役之後，經驗值會有明顯的提升，並且有授勳的儀式。

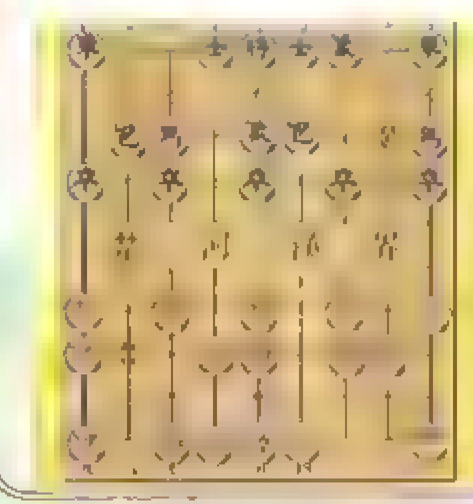


名宇

- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- SVGA
- 980元

## 象棋兵法

象棋兵法將複雜的棋步有系統、有條理地介紹，將其整合成一部辭典，供象棋迷當作兵書之用。「象棋兵法」首重佈局，就如同作戰時部隊所佈署的陣容，統率者必須熟悉各種佈陣的陣法，更須知道每種陣法的優缺點。「象棋兵法」即在教您熟知各種獨特的象棋佈局名稱，並教導您佈局的方法，詳細解說各種佈局的優缺點。因佈局陣容非常多，同時處處都須要詳細的解說，所以「象棋兵法」只能依佈局的型態分集推出，將首先推出「象棋兵法～單提馬篇」及「象棋兵法～反攻馬篇」兩片光碟。




晟業

- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯示：SVGA
- 類型：益智
- 售價：390元

## 魔法門總動員

## 原罪

### Sin

原罪的故事背景設定在約100年後的未來，場景設定在繁華的城市「自由市」中，那時候犯罪勢力的猖獗已使得地方警力無力維持治安，整個城市陷入隱藏在罪犯集團之後的頭目的掌握中。遊戲中設有多種結局，取決於玩者在遊戲過程中不同的動作和選擇，當玩者每一次作了新的嘗試選擇後，都會直接影響到往後的遊戲內容，甚至於在完成整個遊戲後也會有不同的結局出現。也就是說原罪具有極高的重玩性，玩者可以多嘗試在遊戲過程中殺了或不殺某些人、開啟或關閉不同的機關，保證可以獲得完全不一樣的體驗和享受。



憶弘

- ■ 32MB
- ■ WIN
- ■ SVGA
- ■
- ■ 9

## [illegible]

歡迎您來到夢幻創世神話……這是由女神所構想而出的夢幻世界。在這個遊戲裡，您將要擔任裡面的一位執政官，成為培育12位女王候選人的份子。12位候選人個個各有各的身份背景、種族，是一群個性豐富的女孩喔！距離女王選出的日子大約還剩[illegible]，遊戲裡具有所謂的「轉生系統」，這個系統會把前一任女孩的能力，轉移到下一位女孩的身上，可以讓她不斷地成長。在這段期間，要怎麼培育這個女孩，她的未來將掌握就掌握在各位玩者的手上了





## [illegible]

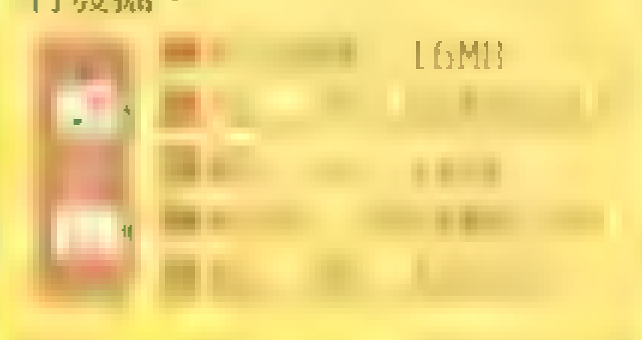
除暴特警隊，是全球各地政府的秘密捍衛者，隨時在暗地中作好準備以面對各種威脅與挑戰。遊戲將任命玩家為世界反恐怖組織的戰術指揮，每一次當接收到新任務呼叫時，玩家必須立即檢視簡報內容，並從值勤表中依據每一位隊員的特性，針對任務需求組織最佳團隊。在準備行動前的規劃階段，您同時還得檢視欲進行突襲行動的建築物藍圖和所有已知情報，包含：恐怖份子擁有的武力、所在位置，甚至包含人質位置…等，玩家需要用這些資料擬定攻擊計畫並調度組織團隊。一但完成規劃，就可以進行突襲了。



## 神通鬼大

### GRIM FANDANGO

在遊戲中，玩者扮演曼尼·卡拉維拉（Manny Calavera），亡者國度裏的一位旅行社業務員。曼尼的工作是將剛死的人接引到亡者國度之中，並提供他們一份四年的旅行套餐，經過這段四年旅程，亡者才能到達永恆安息的國度。當他要為他的一等客戶麥西迪絲·柯洛瑪安排旅程時，卻發現她的頭等旅程已經被調包成為三等旅程。麥姬也因而無辜地踏上一段危險的未知旅途…。為了完全呈現出遊戲的特殊色調與氣氛，神通鬼大是LucasArts第一個以16-bit color處理畫面的冒險遊戲。此外，遊戲場景與人物造型方面也有重大的突破，綜合了全新的3D人物設計與精美的2D背景，這在血統優良的LucasArts冒險遊戲中還是首見。由於遊戲採用全新的3D圖形，玩者在畫面上不會再看到滑鼠游標，而是以鍵盤或搖桿來控制曼尼。如果玩者有支支援八個按鈕的Gamepad，那幾乎連鍵盤都用不到了。如果說傳統2D冒險介面玩者是在「引導」主角行動，那麼在新的3D介面中，玩者則直接「控制」主角的行動。此外，遊戲內容涵蓋了四年的時間。隨著時間的變化，人物也會成長、轉變，彼此之間的互動關係也可能有所不同，這些豐富的內容都有待玩者在遊戲中自行發掘。

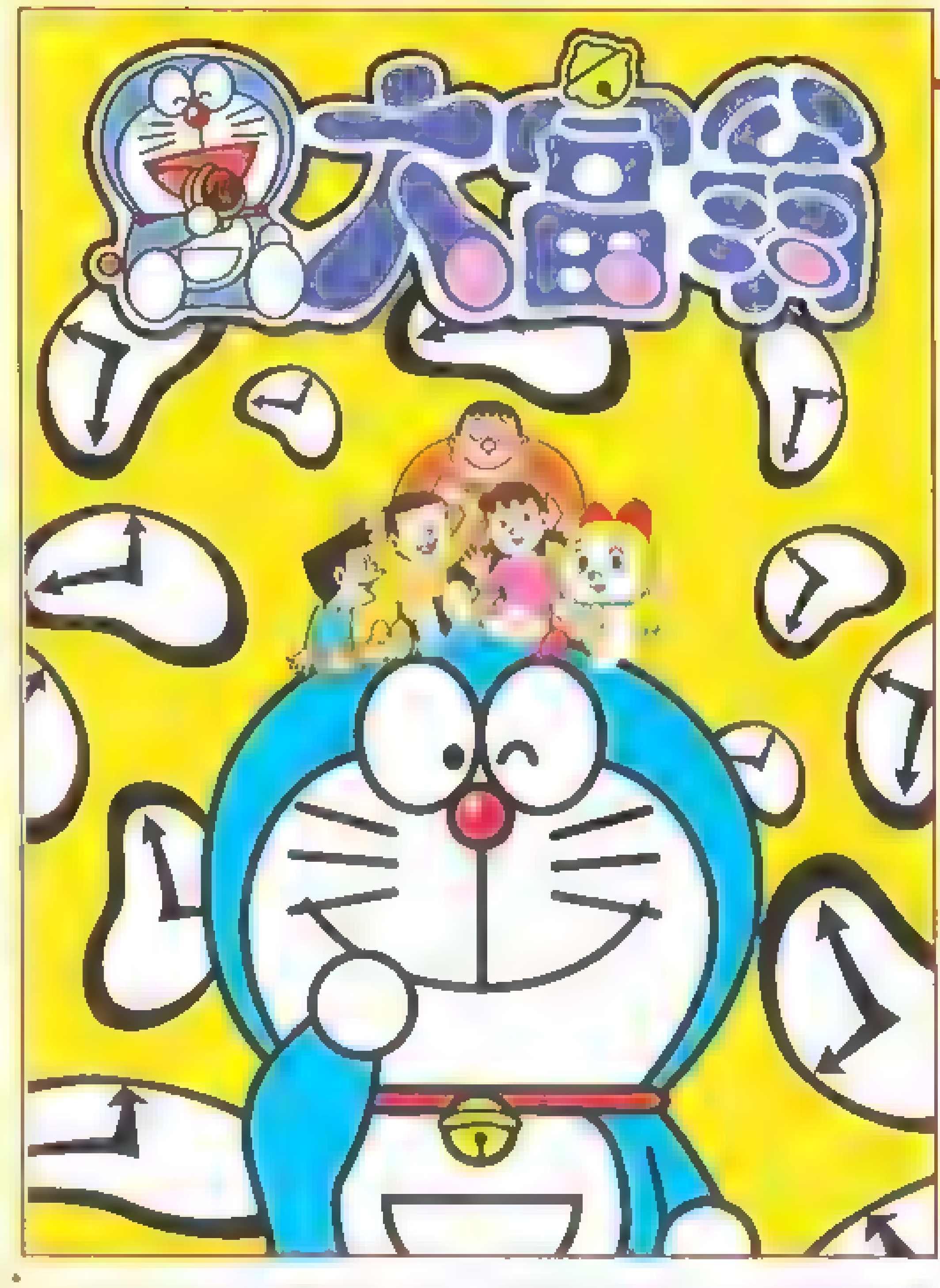









## 最愛的小叮噹　最棒的大富翁




### 你還記得小叮噹嗎？

絕對不可以拿老鼠嚇小叮噹！這是和小叮噹做朋友的首要條件。當然，這麼善良可愛、憨傻又帶點慧黠的卡通機器貓，我們又怎會故意拿他最怕的老鼠來嚇他呢？

在大約二十多年前吧！小叮噹之父—藤子不二雄，為我們創造了一個極富幻想力的卡通人物，就是DORAEMON（日文的小叮噹唸法）。來自22世紀的小叮噹原本是一隻黃色帶耳朵的貓型智慧機器人，在某日一覺醒來不幸被四處的機器鼠咬壞了耳朵，因為美豔的貓女友嘲笑而傷心欲絕的他，就哭到全身黃色盡褪，而變成藍色無耳的新造型。他從未來來到了現代的一個小家庭中，與這個家中唯一的孩子大雄發生了一段很有趣的同居生活，並從他身上的神奇口袋，拿出了許多來自未來的奇妙道具，不但時好時壞時搞笑地鼓勵了可能一輩子無路用的大雄，也豐富了包括大雄家人及大雄周遭朋友的人生。劇中的小叮噹，不但帶著大家回到過去，也引領大家走向未來，每次看漫畫，除了對他到底會從口袋中拿出什麼東西來、這東西又有什麼用處而好奇，也對小叮噹老是經不起大雄苦苦哀求而急中生智，還有那副不能抗拒銅鑼燒的模樣百看不厭。真在好羨慕大雄哦！




·當忠的紀先生和智冠負責人會商討論中

FUJIKO這家公司（FUJIKO即為藤子的日文發音）除了代理所有有關小叮噹的相

關業務，其手中的著名漫畫產品還有七龍珠、怪博士與機器娃娃、蠟筆小新與美少女戰士。當初為什麼要簽下這個遊戲，又做成大富翁的類型？據製作公司GAMEONE勁一番的頭頭說，那是因為擁有眾多道具資源和各種怪奇人物故事的小叮噹漫畫，真的很適合做成需要一些技巧和一點運氣的大富翁遊戲，而且他們也不想和一般電視遊戲機器一樣，一窩蜂的移植冒險或動作類型的小叮噹遊戲，他們只是純粹喜歡這個卡通人物，並想讓許多小叮噹迷們可以親自操縱他們的最愛來一場時空探險，才是GAMEONE的成員決定投入這個遊戲的原因。

## 人氣主角一一登場

遊戲中當然少不了以大家熟悉的小叮噹人物來擔任進行大富翁遊戲的角色。每次進行遊戲時，最多可以選擇四人進行，可以四個人一起玩，一個人時也可以拜託電腦來操縱其他的角色，操作方式除了有三組鍵盤，還可以運用滑鼠操控。人物除了怕老鼠愛吃銅鑼燒的主角小叮噹，還有膽小愛哭又不愛做功課的大雄、文靜賢慧的甜姐兒宜靜、五音不全還愛逼人家聽他唱歌的技安、愛打小報告的阿福、乖巧可愛的小叮鈴等，還有其他周邊的人物，如大雄爸、大雄媽、老師等人也會出現，遊戲還設計了神仙、怪物、機械人等非遊戲主角，以機會與命運的方式出現來增添遊戲主角的旅途樂趣

各具特色的主角們將會以自己日常生活喜好的東西來當做遊戲中的道具，例如小叮噹在遊戲進行時，會不時吃掉自己的最喜歡的甜食～銅鑼燒，但因為遊戲中是以銅鑼燒的多少來代表金錢，不管買賣土地或遭遇事件，都會耗去這個東西，所以別小看了銅鑼燒，它可是很重要的。主角小叮噹擁有百寶袋，因此遊戲一開始時他便有超過一半的道具可以使用；而老是一事無成的大雄，雖然沒有甚麼長處，但卻是個超級神槍手，因此當他使用射擊類道具時便有百分之一百的命中率，但是他卻不可向他永遠的愛人宜靜施放任何攻擊性道具！總之各個人物的性格完全按照原著的特色表現，玩者既可以在歡笑的氣氛中以簡單的操作進行遊戲，還可以重溫漫畫卡通的舊夢，據製作公司表示，遊戲內還會有令大家驚喜的隱藏人物出現哦！

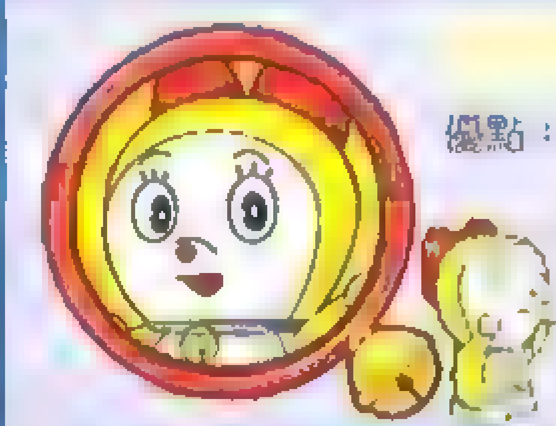
## 小叮噹朋友們的特點

### 小叮噹

優點：遊戲開始時已擁有一半的道具

缺點：每個會合將會吃掉自己一些銅鑼燒

最愛：吃銅鑼燒



優點：遊戲開始已擁有一半的道具

缺點：無

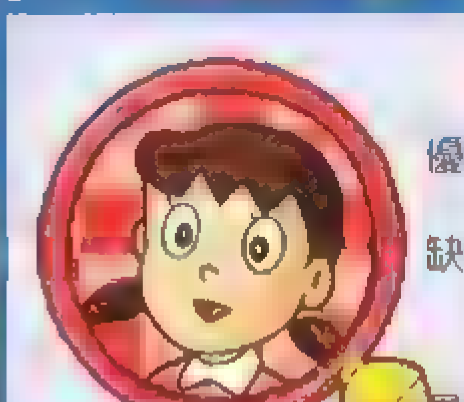
最愛：撒嬌

### 大雄

優點：使用射擊類道具時可以有100%的命中率

缺點：不能使用攻擊道具於宜靜身上

最愛：睡覺與宜靜



### 宜靜

優點：每月可自動得到人見人愛藥丸和友情藥囊

缺點：每月的星期日都會洗澡，停止進行一次

最愛：洗澡與小提琴

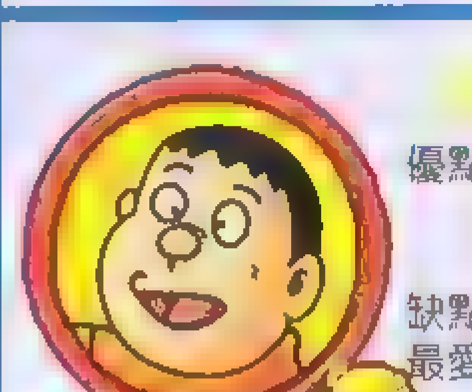


### 阿福

優點：開始時比別人多一[illegible]

缺點：不能購買或拾獲人見人愛丸與友情藥囊

最愛：炫耀與打小報告



### 技安

優點：任何與他相遇的人都要給他少量的銅鑼燒

缺點：最多只能走4步

最愛：唱難聽的歌與欺負人




遊戲剛開始時可以選擇一定的日期，每過一天為一個回合，在日期內獲得最多銅鑼燒及土地的人就是勝利者。



走的步數是以擲骰子決定，途中可能會遇到無數的事件與人物，也可以用銅鑼燒——也就是遊戲中的金錢，來購買土地或建造建築物，遊戲中的建築物有數十種，其功能在不同的地圖上有不同的收費與運作方式。



## 跨越時空的小叮噹世界

小叮噹故事中一個最吸引人的地方，莫過於其充滿幻想力的世界，隨著不同故事的發展，叮噹等人可能由現代跑到數萬年前的洪荒世界與恐龍打招呼；到西部當警長拿槍對付壞蛋，還可以飛到未來對抗來襲的外星人，冰河、草原、現代、未來……，當中不僅刺激有趣，還搭配場景出現不同的事件、人物，實在比看漫畫刺激多了。這個遊戲為了實際的反映這個特點，提供了大小多達九個不同的版圖，還可能傳送到天堂般的神秘地帶呢！

## 把手伸進小叮噹的百寶袋搜尋看看吧！

大家知道小叮噹的百寶袋裏有多少件神奇道具嗎？據資料顯示，從小叮噹的百寶袋中掏出過的道具總數超過一千二百種，數量可說十分驚人！你還記得時光門、竹蜻蜓、放大縮小電筒、空氣手槍這些好用的東東嗎？這些原本只存在於漫畫中的法寶，現在大家終於有機會親身嘗試一下它們的功用了！製作公司在參考了小叮噹的各種道具後精選了其中四十多款，全部根據原本的功能在遊戲中忠實地重現。



可變出3個分身，增加買地機會，但同時亦增加了被罰的機會

**竹蜻蜓**

可飛離地面，不受地面影響，但卻不能買地蓋屋。

**時光門**

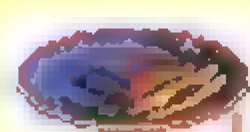
穿過放置隨意門的地方會隨意傳送至別處

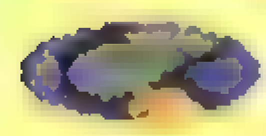
縮小後移動距離減半（每次行半格）

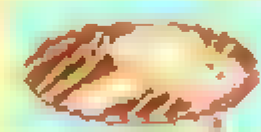
**身體的秘密**

- 最討厭老鼠!!
- 西元2112年9月3日在機器貓工廠誕生
- 讓機器鼠咬壞耳朵的小叮噹被女朋友笑得半死
- 受不了刺激而大哭的小叮噹漸漸變成了百分百的藍

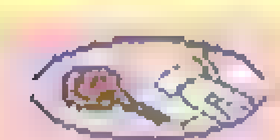
## 在小叮噹大富翁的世界中…

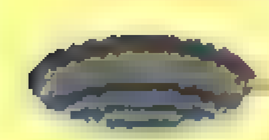

●玩者需要繳交銅鑼燒作為罰款

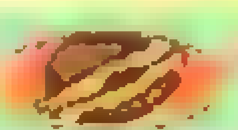
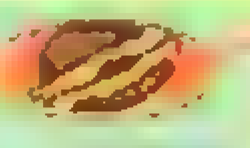

●玩者可以得到再次前進的機會，但步數由電腦決定

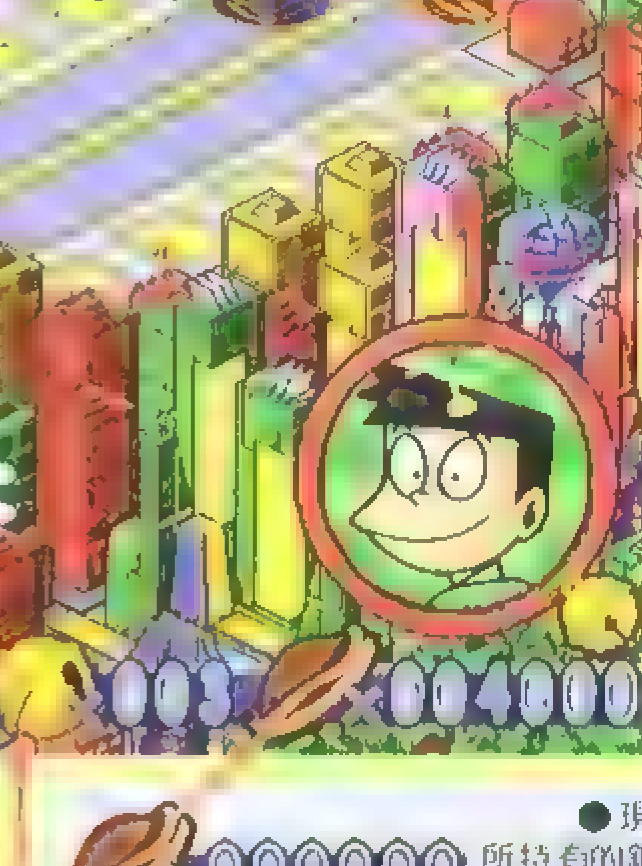

●玩者可以得到相等於所有玩者曾繳交過路費總和的銅鑼燒


●玩者可以得到上述罰款格所累積的銅鑼燒


●玩者會遇上天神，是禍是福就要看玩者的運氣了


●玩者必須到荒島休息三天，並且失去徵收過路費的權利



●玩者可以得到銅鑼燒作為獎勵



●當所有玩者前進一次便過了一天


●選擇前進


●使用道具


●系統設定


●瀏覽全景


●玩者及對手資料


●現在所持有的銅鑼燒數量


●玩者每前進一步便會累積一個噹噹，月結時會根據噹噹的



## 可以列印出「我的」小叮噹

除了上述各項特點外，遊戲中還有八個迷你遊戲可以玩，有比賽接銅鑼燒、看誰在舉旗子、誰能比較快、接禮物與猜拳、猜拳、彈跳比賽、記憶遊戲、賽跑這幾個遊戲，並



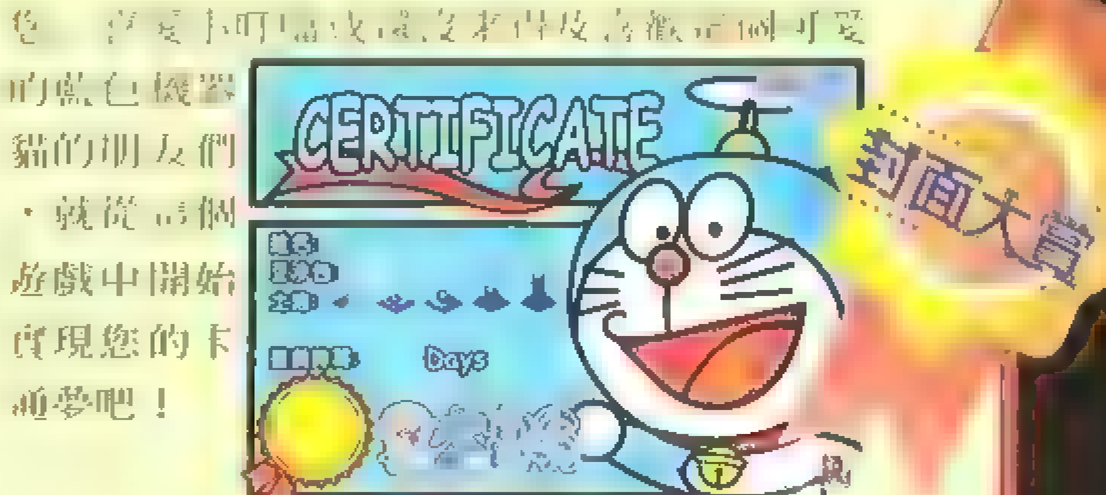
有爭遊戲成績證書，在遊戲結束後，可以得到每個角色有四種不同顏色的證書，也可以簽上大名，並獲得列出您所有的土地數、銅鑼燒數、遊戲時間的獎狀，還有可以列印出來保存的功能喔。



## 小叮噹實現您的夢想



聽過小叮噹的主題曲嗎？遊戲中除了有中文語音，還有小叮噹的第一主題曲與第二主題曲。另外在遊戲盒中還附贈了特別製作與設計的道具卡片，還有1999年的小叮噹年曆贈送給您。喜愛小叮噹或是忠實讀者以及喜歡這個可愛的藍色機器貓的朋友們，就從這個遊戲中開始實現您的卡通夢吧！



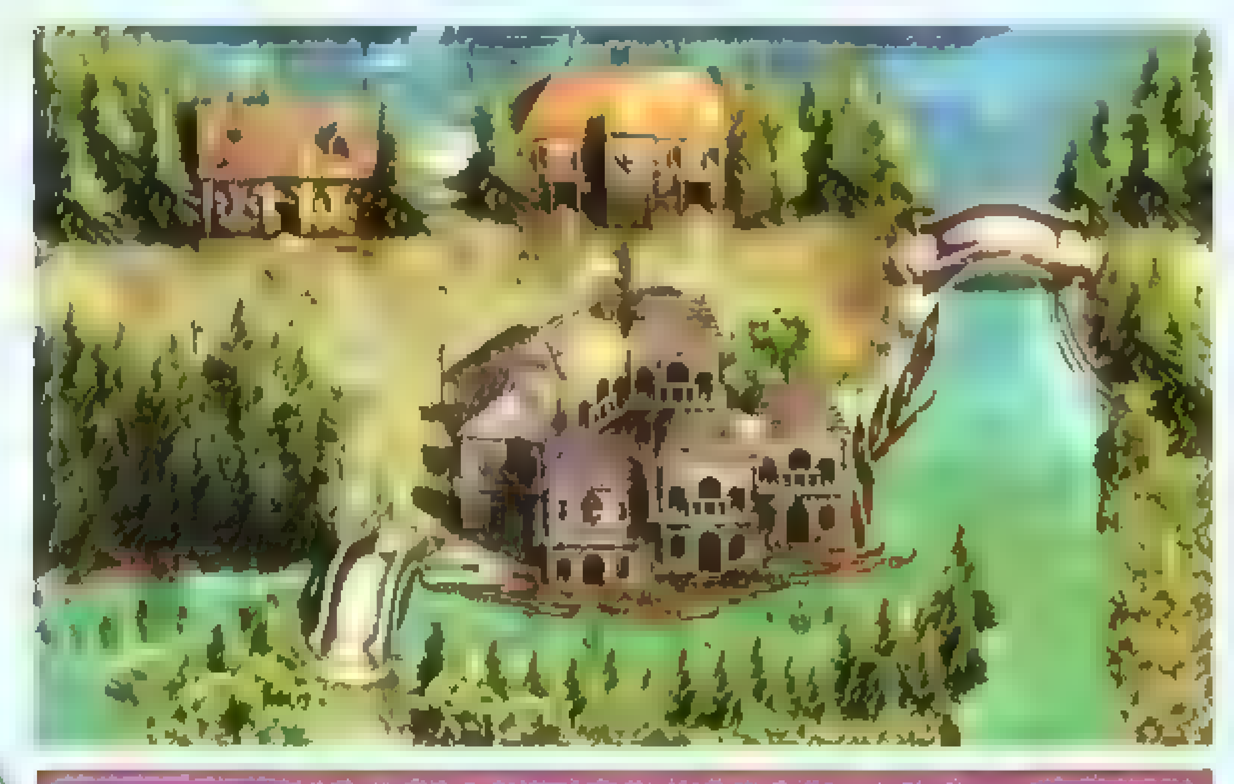
# 軒轅劍參

## 搶先報導

提起大宇資訊的DOMO小組，國內的玩家鮮有未曾聽聞的吧！該製作小組曾經推出了不少知名作品，如『失落的封印』、『阿貓阿狗』等，但其中最令人讚嘆的，恐怕還是非『軒轅劍』系列莫屬吧！這套系列在多年前甫推出之際，即以640×480的高解析戰鬥畫面，引起了國內遊戲界的極大震撼！後來在其二代及外傳『楓之舞』的推波助瀾之下，『軒轅劍』儼然成了國產武俠神怪RPG的經典之作。如今編輯部為了讓各位讀者能夠獲得該系列之最新消息，多次與製作單位接觸之下，終於獲得了第一手的資料，特地在此為各位揭開『軒轅劍參』的神秘面紗。

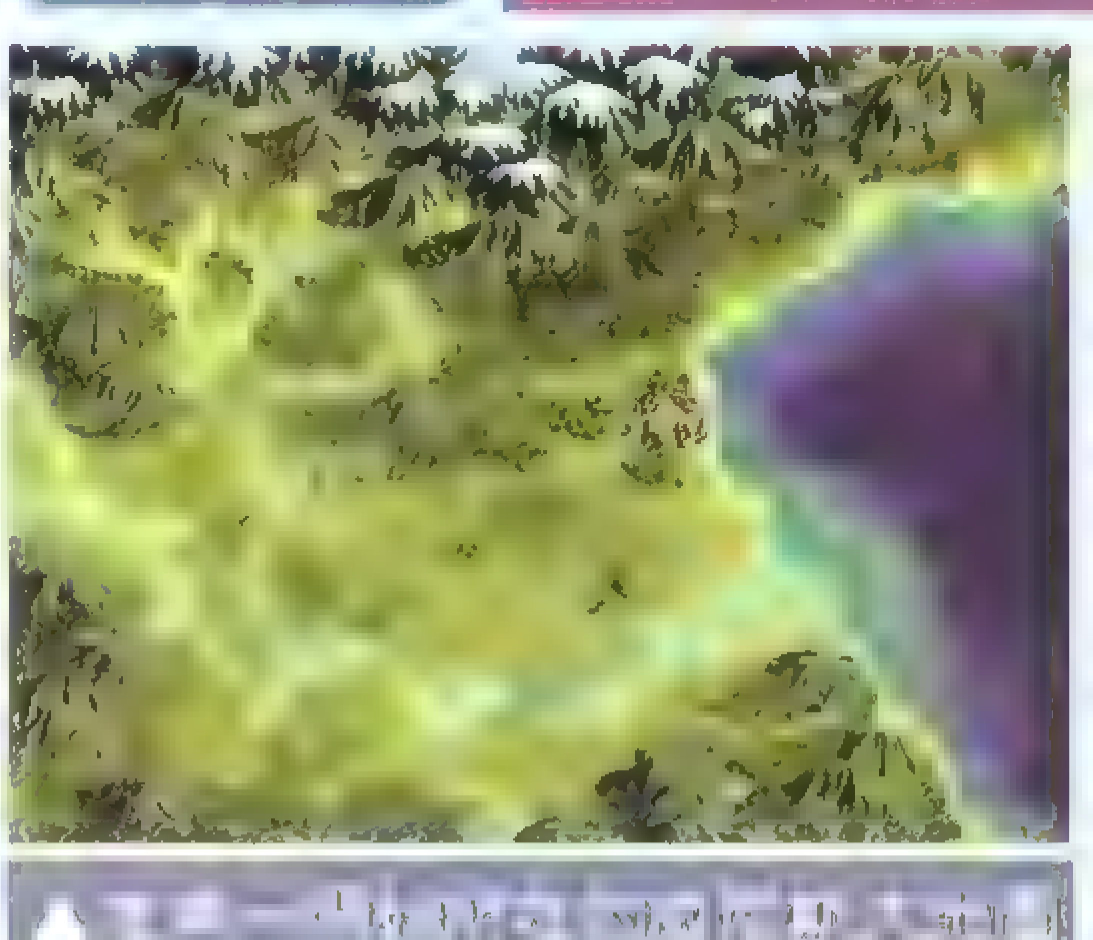
## 跨越中外的壯麗史詩

在中國的某個傳說中，諸天眾神為了幫助軒轅黃帝，鍛造出來一把無堅不摧的神劍－軒轅劍，其使命是維持中國道統與智慧，有深不可測之力。後來經歷戰國時代的紛亂後，軒轅劍的下落不明…



▲ [illegible]

『軒轅劍參』的故事發生在西元八世紀左右。中國歷經了漢唐盛世後，版圖擴張到西域，並與西方國家波斯、大食、大秦（羅馬）等帝國交流。當時的歐洲正處於黑暗時代，宗教統治下的愚民政策和思想箝制，讓整個歐洲當年處於一種恐懼、黑暗的狀態，且戰亂不斷；同一時代之東方，卻正好進入了歷史上最黃金璀璨的時代。



▲ [illegible]

遊戲中的男主角賽特，是一位從小便身世不明的少年，雖然在歐洲成長，但卻具有東方血統，而且身上帶著一只神秘的中國瓷器（煉妖壺？）。當時賽特正擔任法蘭克王國的士兵，由於才思敏捷，常想出一些奇策，讓法蘭克王國打勝許多戰役，因此受封為具有相當地位的騎士。

由於中國當時是巔峰盛世的大唐帝國，幅員遼闊，文化先進；而中東的阿拉伯帝國，這時也逐漸興起，貿易文化昌盛，國家強大富庶（就是大家熟悉的『天方夜譚』那時代）。這兩個對當時歐洲人來說神秘又陌生的國度，正是一個充滿美麗嚮往與無比憧憬的夢幻之地，於是賽特被賦予某項任務，離開歐洲，前往遙遠的東方。

主角賽特由歐洲出發，經過威尼斯、巴勒斯坦，來到了繁榮富裕的阿拉伯巴格達城後，將經歷了歷史上有名的怛羅斯大戰（大唐帝國和阿拉伯帝國首次交手），而捲入唐與阿拉伯的中亞霸權之爭；再延著西域絲綢之路，最後抵達與西方歐洲世界截然不同的中國長安。賽特目睹中國的富裕強盛，讓他感受到極大的文化衝擊。

在這段跨越東西方的旅程上，賽特將遭遇許多不同國家的人及魔界的妖魔，而激盪出種種精采的故事劇情，這也將是『軒轅劍參』的主題。



[illegible]

## 融合東西方的遊戲題材

[illegible]





由於過去許多RPG的故事題材，若非爲歐洲中世紀，就是中國古代武俠，從沒一個RPG企圖將這兩者結合，好讓玩家可以在一個遊戲中，同時享受到在與西方的惡魔、精靈、巨龍大戰時，又可以來個中國武俠世界的武術、仙道、奇門兵器大對決；這一次DOMO小組奇想天外，遠超出玩家們期待的宏大夢想，即將就在『軒轅劍參』中實現了！

正由於這次『軒轅劍參』遊戲的世界，並不侷限在中國，而是橫跨了歐洲、阿拉伯、西域、東方亞洲等地，格局宏大，氣勢磅礡，展現少見的恢宏世界觀。玩家們可以透過賽特的旅途，透過他的傳奇冒險，一一飽覽當時世界上各國、各文明間形形色色、迥然不同的風土風貌，感受到各個文明之間的落差；華麗多變的地圖，精緻優美的美術，絕對讓您體會無比的新鮮魅力。



## 千變萬化的神奇法寶

[illegible]



# 奇術簡介

## DOMO小組特殊的渲染畫法

在『軒轅劍參』中，您不但可以遇到中國妖魔及仙人，還會有許多西方世界的魔王、妖怪及魔法師等出現，透過DOMO美術小組揣摩多時所得到的獨特『水彩＋水墨』渲染筆法，將東方和西方這兩種截然不同風格的世界，成功地融合起來，讓玩家既可享受到中世紀歐洲RPG的眩麗，也可以玩到一部道地的中國武俠RPG，再加上阿拉伯人天方夜譚世界中形形色色的精靈、魔法，使得整個遊戲多彩多姿，實在令人期待。

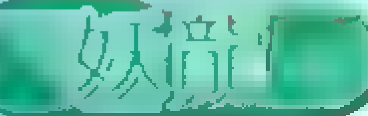
### 天女

天帝之女，曾幫助黃帝對抗蚩尤，能自由變化身形、斷未來之吉兇，後遂居住在赤水北方，那裡因為天女而常年不下雨。



### 水仙

凡心地善良之人在得道之後，當投身於江水內時，能羽化成仙倍受人民敬拜，其中絕大部份為女性。在其成仙之後便會脫胎換骨，因此在其凡人時無論外貌為何，成仙後皆會成為貌美俊秀之人，並能自由地操控水流



### 妖龍

法力高強的魔龍，算是龍族內的異類：曾受到不少的歧視與殘酷的厭棄，遂走入魔道。因擁有龍族的特性，所以幾乎無所不能，也因如此，它的缺點就是太自大。

### 阿撒[illegible]

所有墮天使中最壞的，全身魚鱗覆蓋、蠍尾、蝠翼，是撒旦的得力助手。經常誘惑天神與人類作一些壞事，專耍一些卑劣的手段，但從不展現真正的實力。



### 美杜莎

希臘神話的傳奇怪物，高哥三女妖的其中一位；原是有一頭美麗秀髮的少女，後因召妒受咒為半人半蛇的女妖。髮為青紋蛇、眼泛青光，而被青光照射的生物會馬上變成暗淡無色的石頭，最後被佩色斯收伏。








## 公爵

當人死前與撒旦定下契約，死後身體將不會腐敗，但須定時吸食人血以補充精力；只懼怕陽光和身首異處，通常是貪生怕死之輩才會與撒旦定契約。

## 幽靈

人死後化成靈體時，無論至天堂或至地獄都有人會帶領，而錯過時機或執意留戀人間不肯離去者，就成了幽靈。

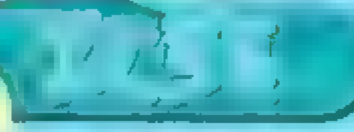


## 格萊艾三女妖

居住在長年不見天日的山洞中；三人分別有自己的身體，但卻共用一隻眼和一張嘴；其眼可觀過去未來，其嘴能斷人生死，是有預知能力的女妖。

## 艾夫利特

火焰魔神，撒旦手下大將之一。法力高強、身形魁梧，所有火系的怪物幾乎都奉其為王；非常暴躁，是個容易動怒的魔神，因此很少人敢惹牠。



個性溫和的美麗天神，當她擊鼓唱歌隨樂起舞時，能使百谷禽鳥草木皆生氣盎然，聽到歌聲的人們心中也會充滿祥和之氣；因為掌管春夏萬物生長之神，故也稱花神。




即維納斯女神，傳說是烏拉諾斯被切落的陽具，掉落到海中時從泡沫中所誕生的少女，也有另一傳說是宙斯與迪奧妮的女兒。是專門掌管美麗與愛慾的女神，也管理著大地產物的豐饒與人畜的繁衍。



## 忽提樂

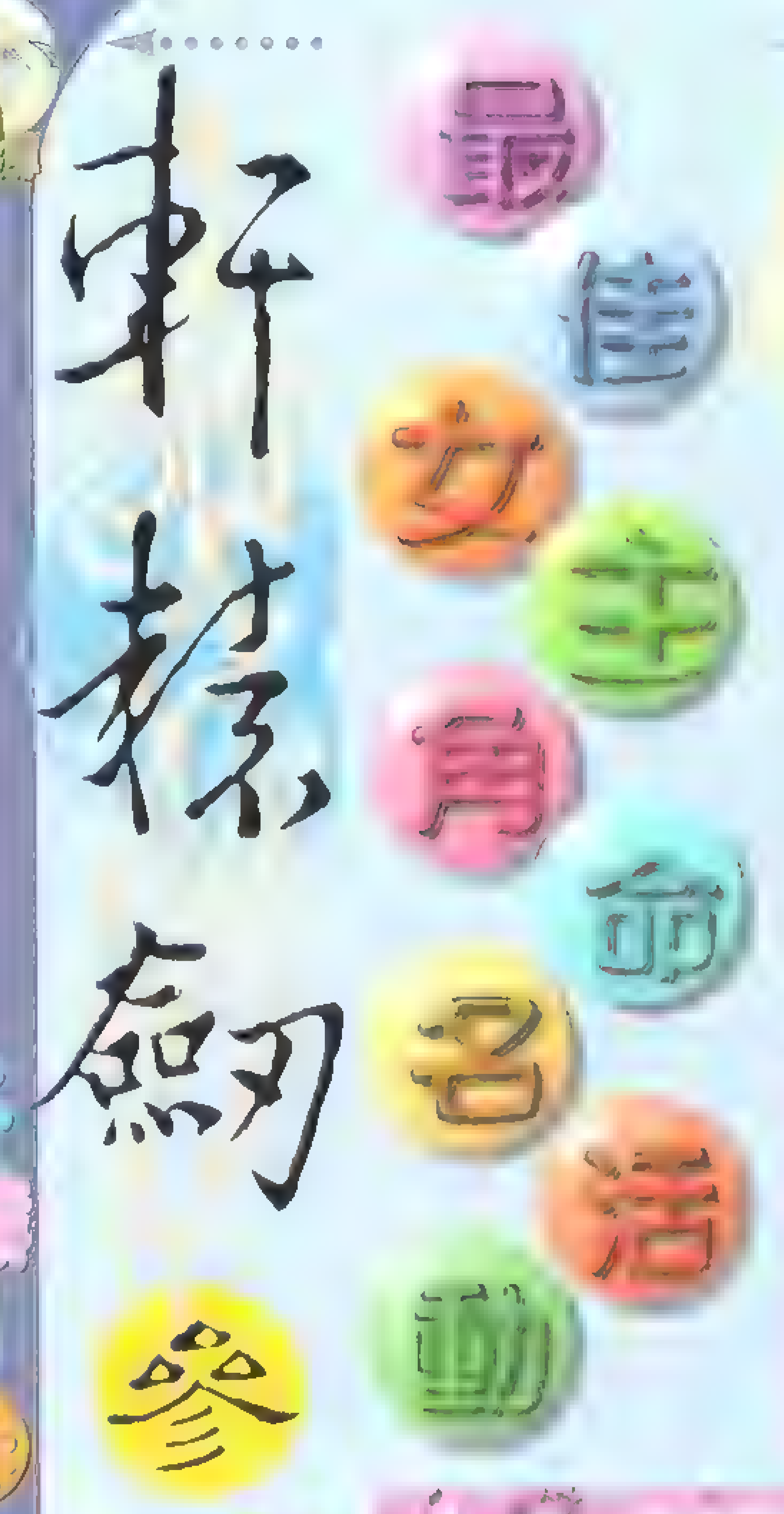
在中國境內有一神祕的蠻族，體形比正常人大兩倍，而且力大無窮、生性殘暴，常常莫名奇妙地攻擊生物；他們在殺掉對方後會大吼大叫，聽起來像是"忽提樂"，故人們稱之。






遊戲中將出現東西方傳說中的野獸、妖魔等各種不同的敵人

承襲軒轅劍系列一貫的風格，以高解析的精細圖形來展現戰鬥的魅力。中國水墨筆觸的背景，再加上絢爛無比的戰鬥效果，展現軒轅劍系列一貫獨特的風格。




# 軒轅劍參 最佳女主角命名活動

為了讓各位讀者能夠有參與『軒轅劍參』的製作機會，本刊特地與大宇DOMO小組合辦了『軒轅劍參』女主角的命名活動，讓你（妳）也有機會出現在遊戲中，成為家喻戶曉的角色哦！

在看過下面有關女主角的畫像及身世介紹後，請將本頁左下角的『軒轅劍參徵名活動印花』截角剪下，然後貼在在明信片上，並寫下你心目中的女主角名字，然後將明信片寄到以下地址：台北市（郵遞區號100）忠孝東路二段88號8F　大宇資訊DOMO小組　收，便有機會成為『軒轅劍參』女主角的命名人!!要記住，本次活動是為了回饋本刊讀者，所以一定要貼印花，否則恕不受理哦!!

獎品名額



## 女主角資料簡介

一個美麗的魔女，由惡魔撒但創造出來，並將她送給主角，以引導主角發覺自身的能力，但暗中命令她設法讓主角加入惡魔的行列。

出生地是在南歐洲，算是屬於拉丁語系的國度，個性非常單純。她沒有過去任何的記憶，宛如一張白紙，對任何事都感到好奇。

在陪伴著主角的歷程中，她會仔細觀察曾出現在主角身旁的女孩子，並學習她們的行為模式。因為主角是她唯一能說話的男性，她便將其所觀察到的心得，學習起來並且用來處理她與主角間的言談舉止，也因為如此，她始終沒辦法執行惡魔交付的任務～不惜一切誘惑主角墮落。

為了讓各位讀者能夠踴躍參加這次的命名活動，大宇資訊與本刊將提供豐富的各種獎項，獎額多達兩百名以上，請各位讀者多多參與～來信時可別忘了寫上名字哦！



女主角的各種造型圖

軒轅劍參 徵名活動 印花

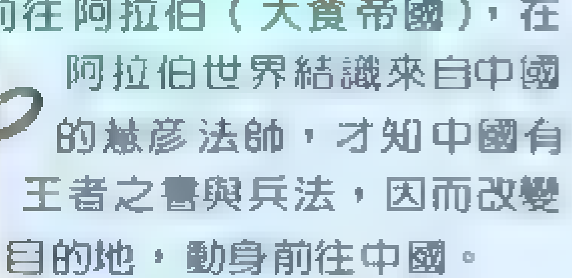
# 人物介紹

因爲軒轅劍三這次遊戲的世界不侷限只在中國外，更橫跨歐洲和阿拉伯等國家；所以除了以下的人物外，還有更多其它世界各國的人物會登場，敬請各位玩家期待…

## 賽特

本遊戲的男主角，一個身世不明的少年。在歐洲成長，但具有一半東方的血統，身上帶著一個神秘的中國瓷器（煉妖壺？），是歐洲某個領國的騎士。

賽特的領主為了戰勝敵人，派他前往東方，尋找戰勝的祕方，賽特因而動身前往阿拉伯（大食帝國），在阿拉伯世界結識來自中國的慧彥法師，才知中國有王者之書與兵法，因而改變目的地，動身前往中國。





## 慧彥法師

慧彥俗名劉書經，從小被譽為神童，一心想金榜題名；由於過於狂妄自大，在考場嘲笑主考官，而被逐出考場。覺得了無生趣，也不敢回鄉面對鄉親父老，遊蕩到嵩山時，對那些會武術的和尚發生興趣，於是就在少林寺出家。



## 李靖

唐朝的開國功勳，死後羽化成仙人，封為托塔天王，為一執法神仙。因憂心唐朝太平已久，一旦發生像隋末那樣的大亂，百姓將更痛苦，因而來到人間維護安寧。

由於遊戲尚在製作階段，因此也嘗試作出許多尚未確定的角色，以下也收錄一些供各位讀者欣賞。

## 黃富

字萬鼎、號天機學士，擅長古傳的機關術。性格相當自大，主張以應用科學可以改變天下，最瞧不起文學、詩詞藝術與音樂，因為他一直認為文學、詩詞藝術與音樂不過是點綴生活的東西。一直醉心於機關術，也想用他創造出來的機關，闖出一番功業。






天地劫之神魔至尊傳

提到十一月十八號，許多玩家應該印象深刻吧？在媒體的炒作之下，當天的凌晨兩點到三點看流星，幾乎成了臺灣的全民運動了。雖然筆者當天也像個傻瓜一樣，跟數萬人塞在往梨山的路上，而且最後還沒有看到半顆流星；但是還好在漢堂公司的流星專車出發之前，筆者發掘到了明年年初國產遊戲最亮的一顆新星—《天地劫之神魔至尊傳》的製作內幕，總算可以對玩家有所交代。

▲四大頭頭的合照

▲全體工作人員合照

以《炎龍騎士團》系列馳名國內遊戲界，並在PC戰略遊戲界佔有一席之地的漢堂國際，自從《炎龍騎士團外傳—風之紋章》之後，好一陣子都沒有類似的遊戲推出了。因此，在得知漢堂公司近期正緊鑼密鼓全力製作的新作品—《天地劫之神魔至尊傳》已經漸趨完成時，為讓諸多本類遊戲的愛好者們能先睹這個新作的面貌，筆者深入漢堂國際，採訪製作小組的「四人頭目」—程式總監羅元聰、企畫總監葉明璋、美術總監王樸華及原畫總監侯松得，希望能為玩家提供最新的第一手資料。

## 殷劍平

自幼被天玄門掌門應奉仁收養的殷劍平是個無父無母的孤兒，之後被應奉仁收為首徒，獲傳天玄門的心法劍術。自小在泰山忘劍峰長大，終日與師弟妹們為伍的殷劍平從來沒有下過山，因此他個性溫厚正直中卻帶有三分木訥，是個總是能夠信賴別人，凡事都能全力以赴的英武少年。

殷劍平打從心底感激師父的教養之恩，因此努力修習本門武功，希望能讓師父高興，然而事與願違，他的武藝越是日益增進，應奉仁對他的態度卻變得越是猜疑冷淡。終於，在一次追獵妖魔的遠行之後，應奉仁以無人知曉的細故將他逐出師門，連他最疼愛的女兒應靈華都勸說不得。抱著無限遺憾的殷劍平離開了忘劍峰，天下雖大，年輕的他卻不知何去何從。於是…




這個衣著樣式奇異，經常面無表情的沈默少女，就是中原咒法界中最具勢力的門派－「四象門」的首徒之一，讓人聞之色變的邪派宗師「鐵山老人」最疼愛的徒兒－封寒月。她在四象門的地位只在先入門的大師兄高世津之下，然而兩人在術法上的天賦卻不可同日而語。到過四象門總壇的各派耆宿們都曾經見過她那對黑中帶紫的雙眸，雖然有人暗中議論她身上可能有妖魔的血脈，但卻無人對她咒術上的天分與將來必定繼承四象門掌門一事存疑。圖謀掌門之位已久的高世津自然也看出了這一點，因此他連同自己座下的弟子日夜威逼這個小師妹，意圖逼她逃離磐天嶺。乖巧伶俐的封寒月為了能讓師父在晚年得能有人陪伴，忍耐著在眾多充滿敵意的目光中獨自過活，這嚴酷的環境使她養成了冷漠多疑的孤僻性子，冷若冰霜的她據說只會在鐵山老人面前露出笑容。

鐵山老人病重之後，高世津已是大權在握，封寒月只得帶了數件四象門至寶匆匆逃下磐天嶺，高世津以此為藉口，立刻派弟子追殺在後。心知不可能永遠這樣逃下去的封寒月落寞的來到了襄陽城，在那裡，她遇到了那個將會改變她一生命運的人…




《神魔至尊傳》是《天地劫》這個新系列的第一個作品，它的背景定在中國古時的神怪時代，在遊戲背景上可說是《天外劍聖錄》的前傳。《天地劫之神魔至尊傳》的故事發生在距今數千年前，御劍、仙術、妖法還流傳於人間的時代。

自從華夏的先祖黃帝打敗邪神蚩尤後，敗戰的蚩尤氏族和依附祂的妖魔被天帝的神力關入地界幽都，地界之民與人間對立之局就此開始。人間雖然看似回復平靜，但地界通往人間的通路並未完全封閉，於是妖魔煞鬼經常侵擾人間，遇襲死傷之事時有所聞。為了除滅這些為害世間的妖魔，幾位練劍之士與通天地奇儀的術士，以劍法和咒術在暗中和妖魔爭戰不休。

咒術師一派為求術法威力更上層樓，常有憑藉魔道鬼神之力者，遂有所謂邪派正派之分。正邪兩派雖能共抗妖魔外敵，私底下卻互相仇視，其中尤以邪派之尊「四象門」和各劍派之爭最烈。於是妖魔之禍未去，各派間正邪之爭卻已開展，再加上數千年才會出現一次的凶星『熒惑』已現其象，看似平靜的人世已是暗潮洶湧。

在這個仙、道、魔活躍於人間的時代，練氣的劍客，與掌天地密鑰的咒法術士正邪並立。號稱中原三大劍派之一的太玄門之大弟子殷劍平，這個個性聰敏好學、堅毅正直的年輕劍士，卻不知為何被其師—太玄門掌門應奉仁逐出門牆。當不知何去何從的他獨自步下泰山、來到荒漠的襄陽城時，一場驚天動地的浩劫正在等著他到來…

『會選擇這樣的劇情當遊戲的背景』，企劃總監葉明璋表示：『是因為就中國的小說與傳說而言，神怪故事應該比武俠小說會有更大的變化性與發揮空間；但是國內目前以神怪為背景的遊戲，並未將神怪故事的特點發揮出來。而《天地劫》的製作，就是希望讓玩家重新體會神怪遊戲的特色。』






▲人物對話





## 精彩多變的遊戲內涵

《天地劫之神魔至尊傳》是個兼具角色扮演遊戲架構的神話戰略遊戲，玩者將扮演劇中主角殷劍平，率領一群志同道合的伙伴們到處遊歷冒險，並在各個獨特奇幻的戰場之上力抗妖人鬼魔，以阻止一場將會導致生靈塗炭的禍事，存保人間的和平存續。

遊戲的進行方式，是以SLG的方式進行關卡的戰鬥，玩者必須調度指揮隊伍中的伙伴，在大大小小馳騁於諸多奇幻國度的戰場上，面對數十種千奇百怪的各式怪物，利用劍術刀法、各式武技和各種天生的各式奇幻法術克敵致勝。

3D構成的遊戲場景

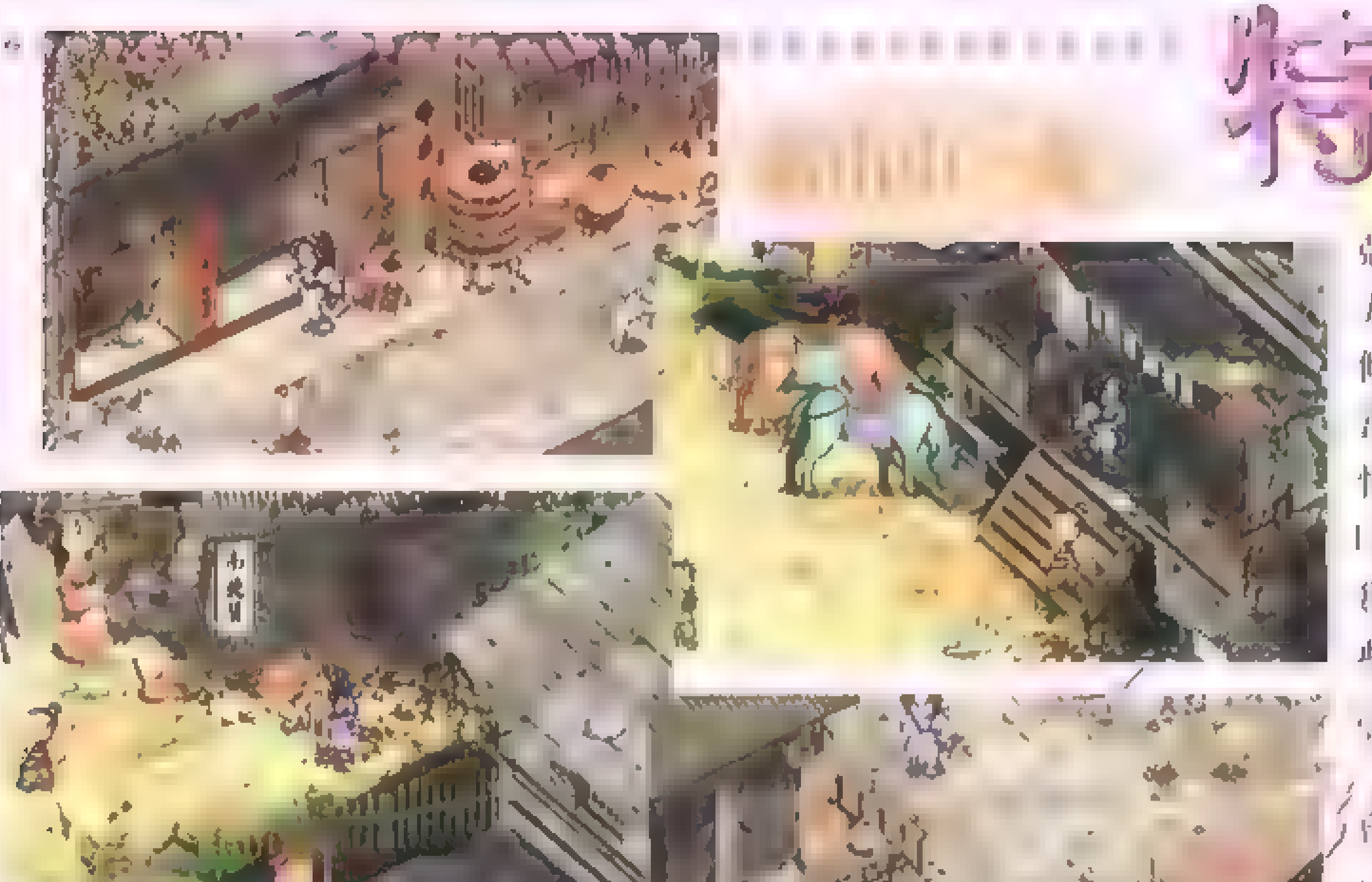
進入城鎮中後，遊戲改以RPG（角色扮演遊戲）方式來進行，玩者可以自由地來往於地圖上的各地點，進入城鎮中採買裝備道具、向鎮民探問消息，以獲得必需的資訊。雖然遊戲有主線劇情，不過並不限制玩家移動的順序。所有本遊戲的類型應該屬於目前國內較常見的熱門SLG（角色扮演策略遊戲），不過與當下國內一般RSLG較大的差別，在於其中在RPG方面的加強，期望能讓玩者能同時得到兩種遊戲的樂趣。玩者除了在攻打各戰場面對多場激戰之外，還可在暇餘之時造訪各地城鎮，採買兵甲丹藥，或從各居民處詢問消息與秘密；有時甚至要得到特定的線索才能讓劇情繼續下去，介於

▲藥鋪內景

▲有趣的戰鬥任務

## 紫楓

即使有許多太原城民知道有這麼一個神秘女子隱居在城郊的竹林中，卻沒有人知道她的來歷。她一個人住在竹林中的竹皮厚舍裡，每天免費為一個城民占卜解答疑難，雖然她曾簡單的說過自己名叫紫楓，但或許是因為她的占卜奇準，也或許是因為她那莫測高深的神秘微笑之故，太原城民都習慣叫她仙姑，少數見過她的城民更對她並非凡人一事深信不疑。紫楓就這樣平靜的在竹林中隱居著，有人猜測她是在等待著些什麼，有人猜測她是被貶下天界的仙女，但從沒有人開口問過她，因為她那神秘的微笑似乎便足以說明一切。於是，歲月在眾說紛紜中慢慢流逝，直到那一天…



如何探問出隱藏的秘密，那就要看玩者的功力了。

『本遊戲與一般RSLG最大的差別，就是不採用一般的轉職系統，而改採所謂的靈力系統，並且對於相性的部份特別加強。』葉明璋接著詳細地解釋：『雖然《神魔至尊傳》中人物的基本屬性仍是臂力、敏捷、靈力、體質和機運五種，但除了這些表層的能力之外，每個角色都依照其「魂魄」的傾向而分成「武」、「烈」、「神」、「魔」、「魂」五大魂力。所謂的靈力系統，就是當玩家的角色可以提昇一級位階，在魂力上有所增長時，該角色便被賦予一點魂力，用來增加「武」、「烈」、「神」、「魔」、「魂」這五大魂力。玩家可以將它們任意分配到這五項魂力中，這些魂力的組合決定了這個角色的內在傾向，並會影響到他日後的發展，從而培養出特性完全不同的角色。魂力的高低除了會影響必殺技與特殊魔法的出現時機，也會影響到這兩者的效果與抵抗值。任何一種魂力的提昇都會帶來好處與弱點，例如「神」性的魂力較高可以提昇療傷咒術的效果，但在面對暗黑系咒法時卻會顯得特別脆弱；而魂力的數值也是決定咒術獲得與否的條件之一，並非一昧地提昇位階就可以學到所有的強力咒術。』

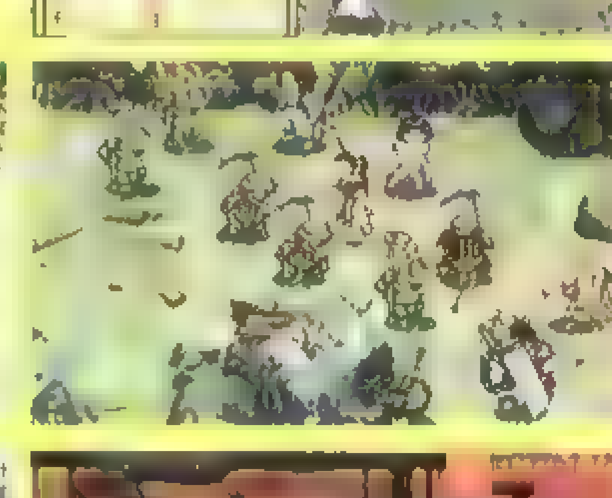
「相性的設計，則與一般的相生相剋關係類似，相剋的相性可能會使法術的效果加倍；相同的相性，則可能會發生吸引或吸取的效果，使得法術失去原有的效果。在遊戲中共有七幾個種族，各有不同的相性，玩家在施展廣域性法術時，殺傷力可能就會產生很大的落差，所以玩家要輕鬆獲勝的話，一定要懂得善用相性。」

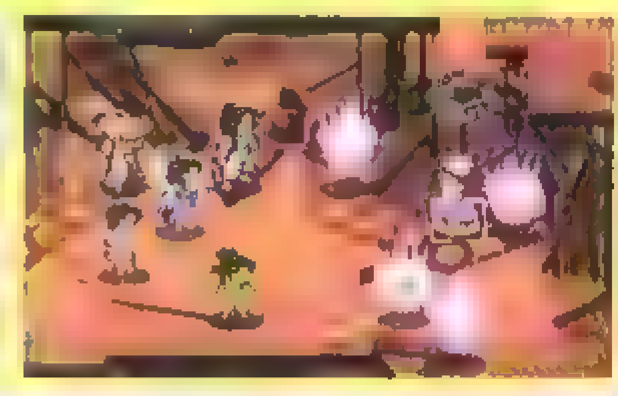
為了求取戰略遊戲所應有的深度與內涵，《神魔至尊傳》並不只是在圖形表現上下功夫而已，在規則和攻守計算上也力求變化。在法術上，天雷、地火、神光、妖炎等各系法術皆有其對應各種妖魔的生剋相性，可讓玩者調整的各角色內在五大靈性，更會影響人物本身的法術傾向，讓整個攻守變化的組合更為豐富。除此之外，特別設計的諸多戰術性法術，例如讓死者成為僵屍再戰的「幽冥返生」，在一回合間讓受術者成為幻影的「無方雙幻」，善加運用這些戰術手法，可讓玩者在緊張的砍殺之中掌握更多運籌帷幄的精奧。

「遊戲中包含己方的所有角色，都會對法術系列的六種相性：「天」（雷電系）、「地」、「燄」（火焰系）、「幻」（策略系）、「華」（神聖系）、「冥」（暗黑系）有著不同的對應特性。因此咒法不再只是威力不同的攻擊道具，當相性相反時，例如以火焰系咒法攻擊怕火的敵人，則咒法的效果將會提昇，若相性相同時，對敵人施予的咒法甚至會回復敵人的體力。如何發現並有效利用敵人在相性上的弱點來作戰，將是玩者的一大考驗。而除了法術具有相性之外，若干種類的武器和道具也具有類似的效果，甚至有極為特別的甲冑可以改變穿戴者的相性，不過要獲得這些特殊裝備，玩者可要花上不少的心思。」

此外，遊戲中更有名為「紫金丹鼎」的特殊物品合成系統，這個神妙的小鼎可以將投入的東西煉化為一：將某些特定的奇珍異寶在紫金丹鼎中煉化，便可得到無法自別處獲得的法寶，不僅能求的特殊道具，某些劇情中會用到的寶物也得用神鼎煉化才能得到，尋找這些法寶的配方也是玩者的工作之一。





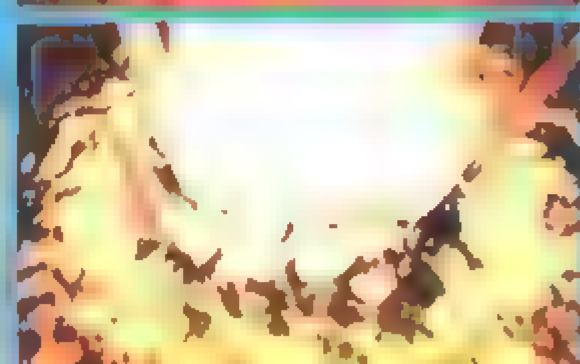


# 華麗的畫面與特技

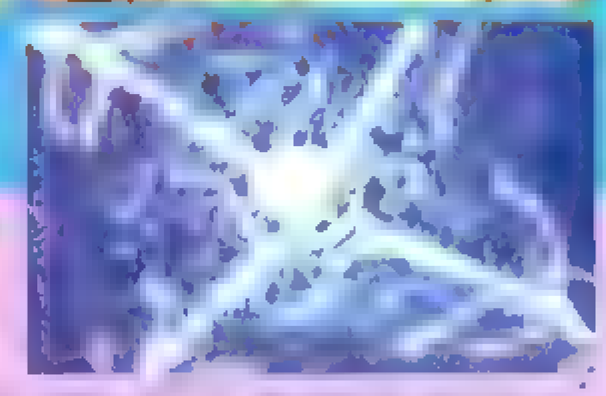








絢爛的法術效果



相信許多玩家對《炎龍騎士團》系列中人物原畫，及頗具震撼力的全螢幕戰鬥動畫效果印象深刻，筆者也特地請《神魔至尊傳》的美術總監及原畫總監，暢談本遊戲在美工方面的特色。

原畫總監侯松得：『本遊戲在原畫方面強化了《炎龍騎士團》的特色。在遊戲的人物方面，為了讓玩家可以融入劇情中，特別配合企劃，在人物的表情方面做了很大的發揮，各個角色將會因為情緒而有不同的表情，不像某些遊戲的人物只有固定的一號表情。本遊戲的主角人物的設定原畫稿即高達數百張，場景原畫也有數百張；所以在遊戲推出後，會推出包含設定集、攻略本的相關的週邊產品。』

美術總監王樑華：『《神魔至尊傳》在美術方面，原本想延續《天外劍聖錄》的風格，但是後來決定將2D場景改為3D場景，所以又花了一些時間重畫；雖然如此，為了維持遊戲的品質，我們仍然避免採用通用場景，所以玩家在遊戲中大約可以看到40個左右的不同3D場景。不過由於這是敝公司第一次嘗試用3D場景的繪製，所以花了不少時間嘗試與改進。在製作的過程中，我們覺得3D場景看起來太乾淨，會有點「假假的」感覺，為了讓玩家看起來覺得自然一點，所以在Render完成後，還用Photoshop把它弄得「髒」一點。在戰鬥動畫方面，雖然一般戰鬥仍然採用2D的畫面，但是在特技方面，仍然採用3D來構成。至於本遊戲最大的賣點——隱藏的強力召喚法術，動畫效果則類似《太空戰士七》，是由大量2D動畫與3D動畫搭配而成的。

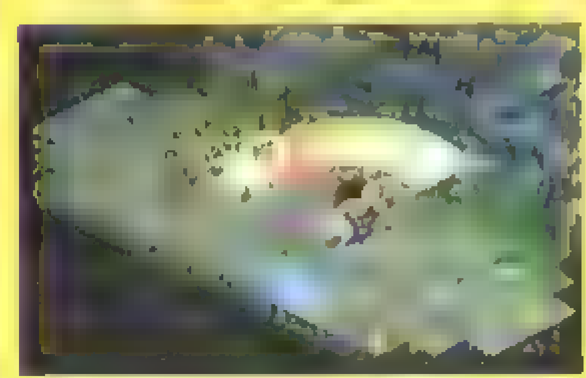


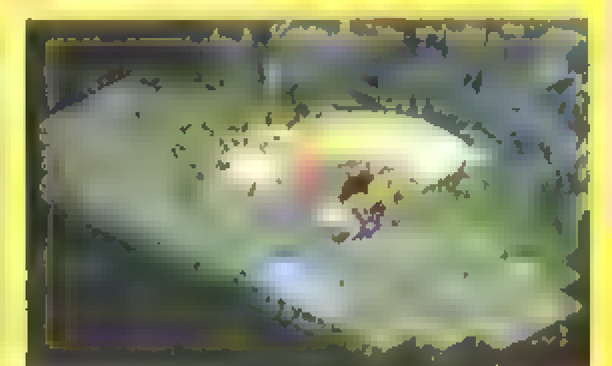
▲最強的隱藏法術

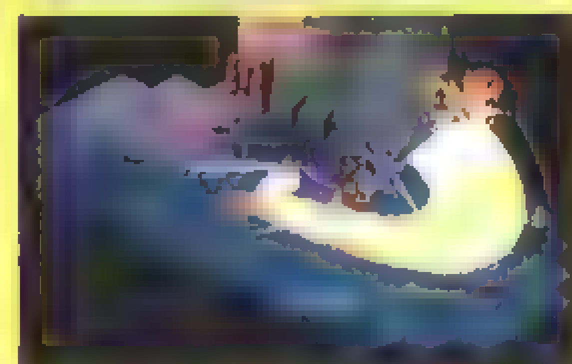
在圖形效果上，《神魔至尊傳》雖然為了使戰鬥動畫節奏能夠更加流暢，而不得不使用320×200的解像度，但6萬餘色的HI-COLOR色彩模式，卻讓遊戲的圖形有著極大的突破與極佳的表現。依照劇情中各種極盡想像之能事的奇異場景，所構築出來的華麗3D圖形，將這場神魔的神幻之戰，鮮明地呈現在玩家的眼前。從人間的客棧、岩窟、霧谷、古道，到地界的炎海、火山、冰河、冥界…，無一不是用3D細加描繪，種種奇景幻境，讓玩者盡興地遊在這屬於中國古代的神幻世界中。

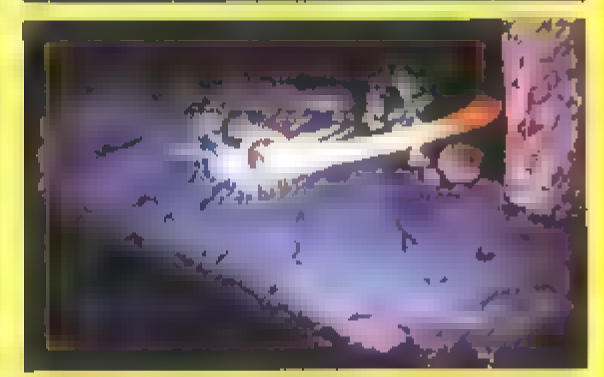
除了場景上的表現外，《神魔至尊傳》中的人物動作也都經過精心設計與繪製，獨特的造型、動作與攻擊方式，鮮活地表現出各敵我人物的個性。而且不僅是一般的攻擊動作，分為御劍、咒術、天火、地獄、神雷、魔舞、天字的法術，加上敵我各種角色獨有的各式特技，再配合精心繪備的敵我對招武技和魔力十足的咒法演出，加上HI-COLOR下的種種華麗特效，將雙方自來我往的戰場變成全面華麗的舞台。

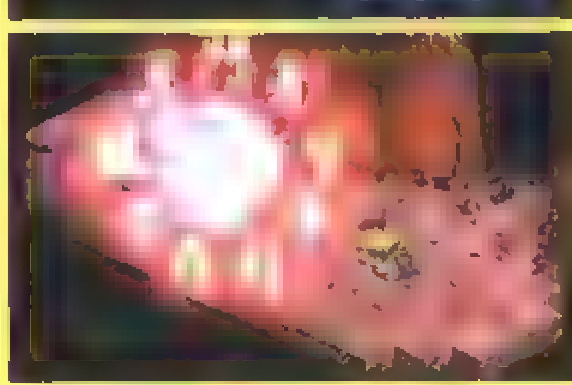
## 各種角色都有獨到的攻擊招式















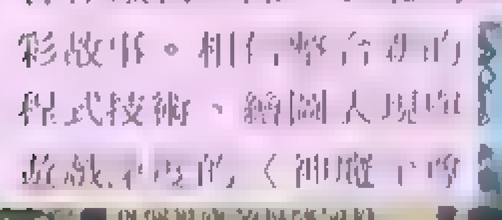


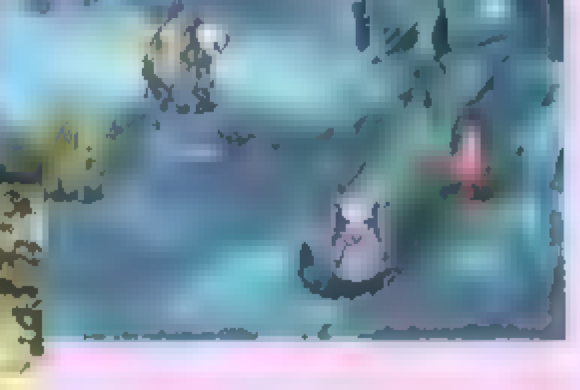


# 結語

《神魔至尊傳》最大的特點，就是其仿遊樂器絢爛的法術效果。程式總監羅元懋接著說：「然而在將平面地圖轉為3D場景的過程中，遭遇不少的問題，也改寫了程式工具，因此使得遊戲的進度受到延遲。這種3D模組是整個業界第一次的嘗試，但是相信在技術上的革新，應該可以為玩家帶來全新的感受。」

在設計人員全心地展示遊戲畫面的同時，企劃製作人員希望藉由《神魔至尊傳》綿密細緻的劇情與對話，及奇想神幻的世界與關卡設計，讓玩者在激戰之餘，也能夠親身經歷一段離奇曲折的精彩故事。相信整合奇幻的程式技術、繪圖人員與遊戲企劃的《神魔至尊傳》，會是明年年初最值得玩家一試的大作。





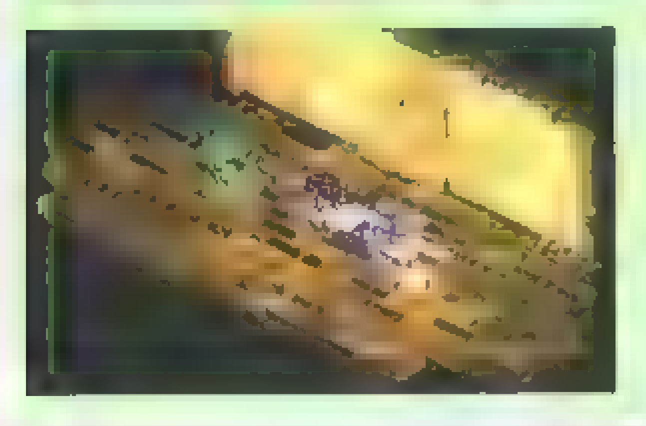





## 上官遠

以一手槍術和好酒在京城中聞名的上官遠是個豪放不羈的武將。雖然他被縣官舉薦到京城當武官已有好幾年，但由於他不喜迎逢拍馬的為官之道，所以仍是個禁軍中的小小都尉。生性豁達的他雖對此不以為意，但他看著原本的一身豪氣與壯志慢慢在京城酒醉金迷的浮浪生活中消磨殆盡，不禁也感到幾許遺憾與不甘。

然而這樣的日子畢竟也有結束的時候。前幾天上官遠從統領手中接下一份派令，命他前往浙北迎接新近採掘出來的寶鏢。抖擻起精神的上官遠提起蒙塵的槍桿，準備踏上這場未知的旅程，他的內心卻騷動著未知的預感，這次的遠行將會永遠改變他的命運…



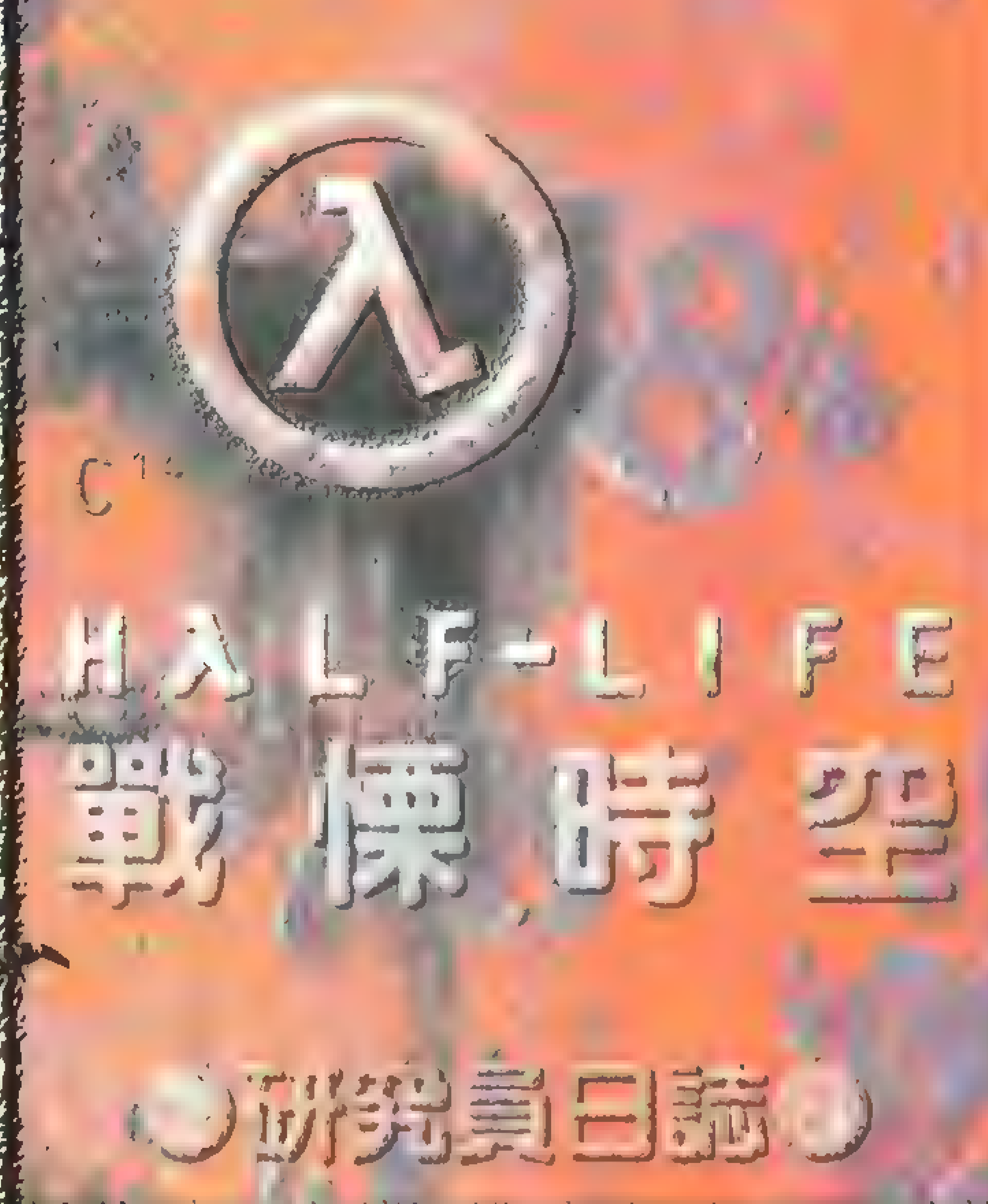






▲遊戲中精緻的材質貼圖都是用功能強大的編輯器製作的







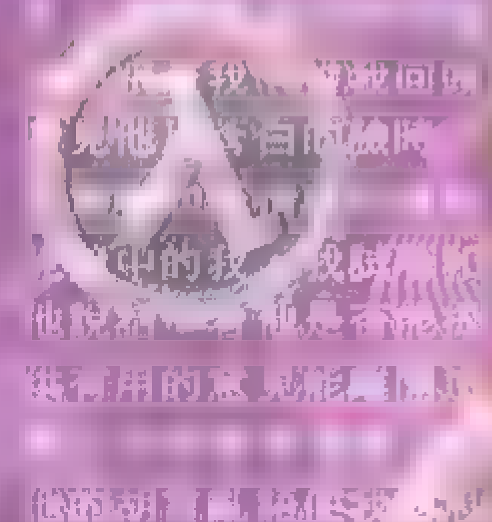


## 時空裂隙再現



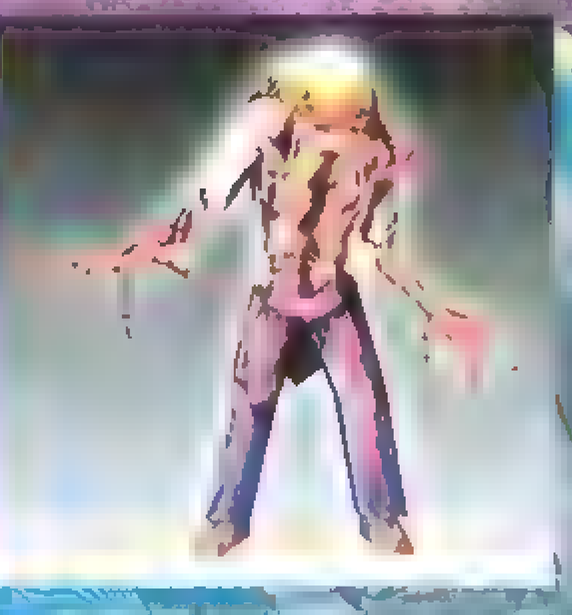


## 奇怪的插曲





## 抵抗是無用的！你將會被同化






# 各位，歡迎來到地球！

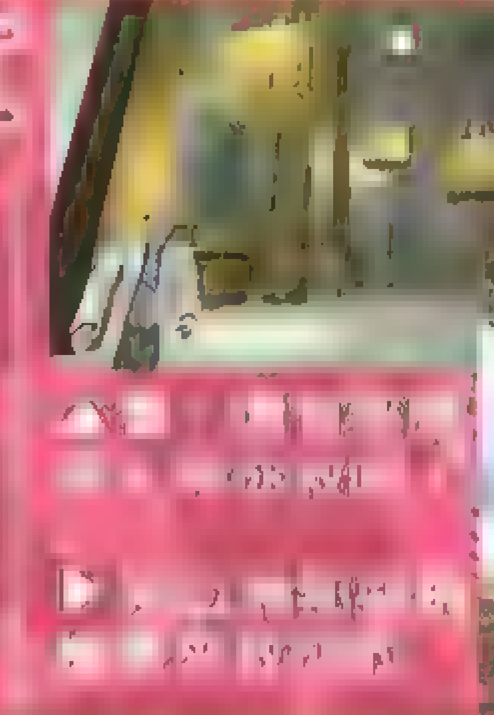


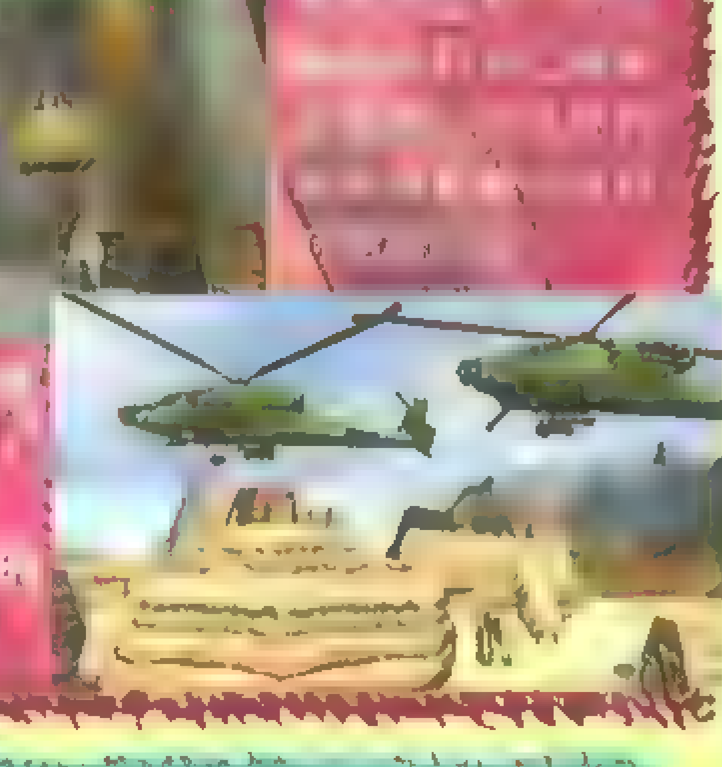


去，在那道道的

# 在四面楚歌的情況下







# 進入另一個真實的世界中

下小手段，
雖然不太







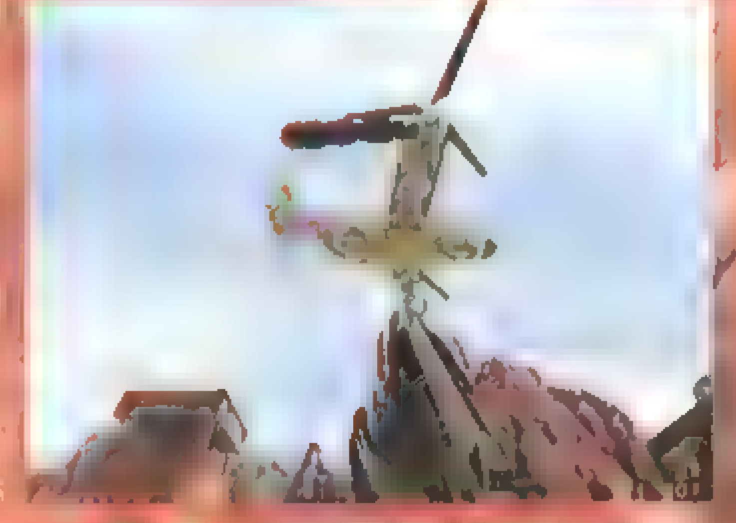
▲幹的好！你的同伴
槍法很準的

# 善用週圍的環境



▲剛剛那傢伙的肉好不好吃啊





他們也⋯⋯

⋯⋯是很高的，不再只是花瓶的角色而已，你⋯⋯

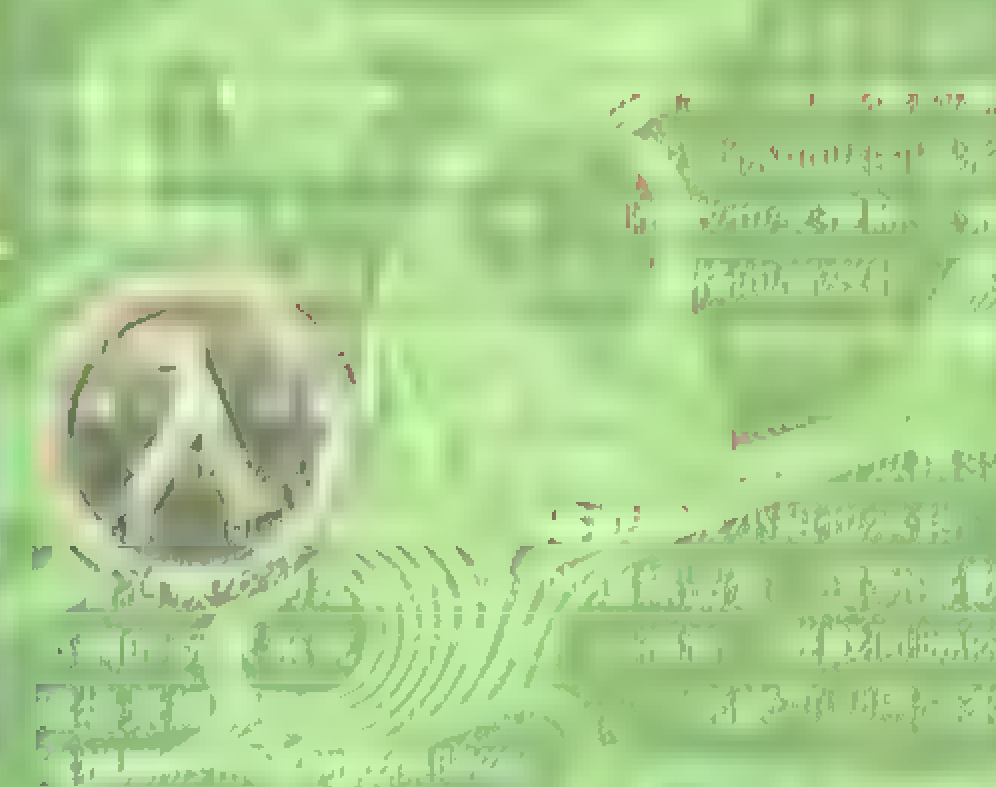
⋯⋯還能救你一命呢！

另外值得⋯⋯

⋯⋯的武器呢

# 驚懍的聲光效果










# 青澀寶貝

## Sentimental Graffiti

## 青澀風暴入侵台灣！青澀寶貝遊戲完全解析

在現今所有的遊戲類型當中，戀愛模擬遊戲一直廣受到玩家們的熱烈歡迎，而且無一不在遊戲內容上面力求進步與突破。這一款由NEC InterChannel公司所發行的「青澀寶貝」，不僅在遊戲內容上做了與以往不同的創新，更在行銷手法方面展創業界從未有過的記錄。不禁讓人體驗到其空前成功是其來有因，遊戲除了以戀愛模擬的要素馬上抓住玩家的目光之外，詳細的人物設定與極具創意與魅力的劇情安排，更是最為玩家所津津樂道的特色所在。



▲……最熱衷的興趣，她最大的夢想就是唱出那首情歌．．．。



▲愛美琉在公園向主角打招呼，沒想到「達令」竟然是她多年前的好友！

「青澀寶貝」的遊戲故事相當有意思，主角小時候因為父親工作的關係，不斷在日本各地搬家，因而結識到十二位相當可愛的女主角。可是就在主角長大了之後，卻收到一封完全沒有署名的情書，上面透露出強烈想要再見到主角的訊息。為了要找出這封情書的寄信人到底是誰，主角便開始在日本各地展開旅程，重新與這十二位女主角再度取得連繫，希望在這高中的最後一年，能夠解開隱藏在內心深處的謎團。





「青澀寶貝」這款遊戲最大的賣點，就在於高達十二位的登場女主角，製作公司Marcus無疑在上面花費了很大的工夫。很多玩家可能都不知道，Marcus是一家相當專業的遊戲開發公司，無論是遊戲角色的設定、編劇或是遊戲形式的安排，都全部由該公司一手包辦，像「卒業」與「結婚」這兩款相當具有知名度的作品，就是該公司的代表遊戲之一。為了與同類遊戲有著明顯的區隔，Marcus不但請來日本知名漫畫家甲斐智久來擔任遊戲人物設定工作，並且



還特別依照十二個星座來塑造出她們的個性，其基本資料與身份背景也都根據日本十二座知名城市來設定，依照每個城市給人們不同的印象與特色，來賦予不同的星座女孩。據說，工作人員還花了長達兩個月的時間，親自走訪而與遊戲當中出現的城市，搜集各式各樣的寶貴資料，在城市的選擇方面，可說是特別下了一番不小的工夫。

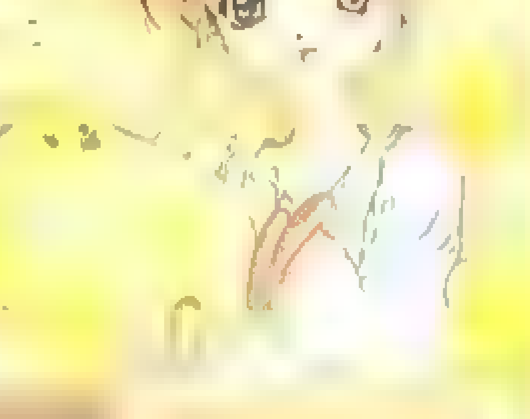


十二位擁有不同人物性格的女主角，就讀十二所不同的高中，再加上每個城市獨特的氣氛感受，構成了「青澀寶貝」這款遊戲的骨幹。在這些女主角當中，有的熱愛運動且活力十足，但是有的卻又畏首畏尾且不善交際，當然更別說擅長的科目、喜歡或討厭的事物完全相異，因此每個女孩都有完全不同的魅力。在就讀學校的安排方面，有的是純粹女校，有的是教會學校，更有的是私立高中，不同學校的學生有著不同的生活環境，當然連制服的設計都各具千秋，所以能夠徹底滿足玩家豐富的視覺感受。最重要的一點，由於各校之間的距離相當遙遠，有的位於人車紛忙的北國之鄉，有的則是臨靠海濱風光綺麗的美麗海港，也因為地理的因素，使得每位女主角所講的日語方言皆有所差異，也這一個相當細小的部分都注意到，令人不得不佩服製作小組的巧思與辛勞。



▲……，就可以藉由打電話的……

遊戲最重要的一個與其他同類型遊戲不同的特色，在於傳統的作法皆是主角要努力鍛鍊自己以便能夠順利追求到心儀的女主角，雖然這一點在「青澀寶貝」裡頭依然存在，但是這方面卻有了很大的改變，反倒是搞「



也要知道到底是誰寄出那封匿名情書，而不斷地與十二位女主角接觸來尋找答案。換句話說，玩家必須與十二位女主角維持著一定的關係才行，否則將會嚴重



影響到遊戲劇情發展的速度。另外一方面，以往同類型遊戲的女主角都是根據玩家的行動而加以回應，但是「青澀寶貝」卻是一個完全互動的世界，主角與女主角都是擁有自我意識的個體，當女主角喜歡上你的時候不但會主動示愛，而且她們也擁有拒絕對方的權利呢！

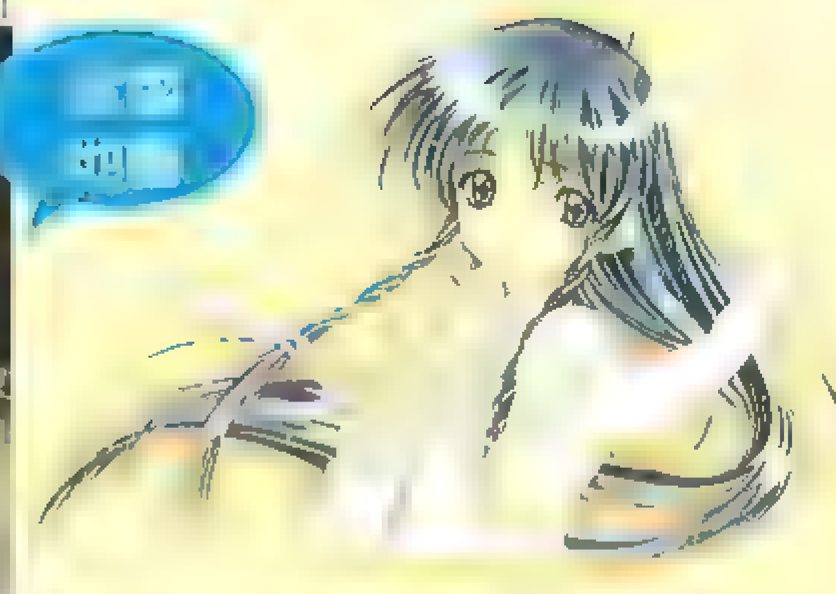
這款遊戲一開始的首要任務，就是趕緊與十二位女主角一一重逢，玩家可以利用春假期間，斟酌手中可供花用的金錢，在選擇適當的交通工具之後，周遊各地與全部的女主角一一見面。在主角與女主角見面之後，便可以取得她們的電話號碼，這樣回到東京之後才可以藉由打電話的方式來約定約會時間。如果手邊的錢實在不夠



# 深入報導

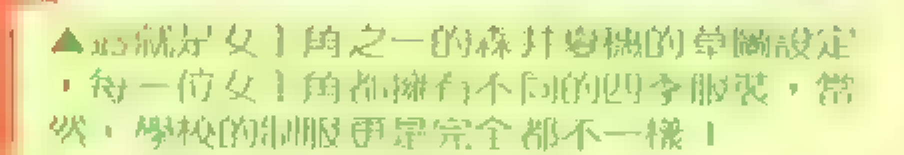
## ●青澀寶貝●











▲這就是女主角之一的森井夏穗的草圖設定，每一位女主角都擁有不同的四季服裝，當然，學校的制服更是完全都不一樣！

花，主角還可以在各地打工賺取旅費，而且隨著地方的不同，打工所得的金額也會不一樣，因此尋找薪資高的地方工作也是遊戲重點之一。除了開源之外，節流是最重要的事情，玩家在一開始安排行程的時候，一定要考慮如何有效率地運用時間與金錢，以便選擇出最適當的交通工具。

由於這款遊戲是以展開旅行的方式來進行，為了朝向其他都市移動與日本各地的女主角相會，玩家將會遇到許多選擇交通工具與目的地的情況，在PC Windows的版本裡頭，玩家可以清楚地看到所有旅行所需的資訊，這些包括了交通工具、目的地、所需時間、費用以及耗費的行動點數等等。「青澀寶貝」的遊戲進度是以日期來作為劃分點，玩家在平常上課時間必須到校上課，不過由於不需要特別考慮到屬性的上升下降，所以比起其他同類遊戲更為容易上手。



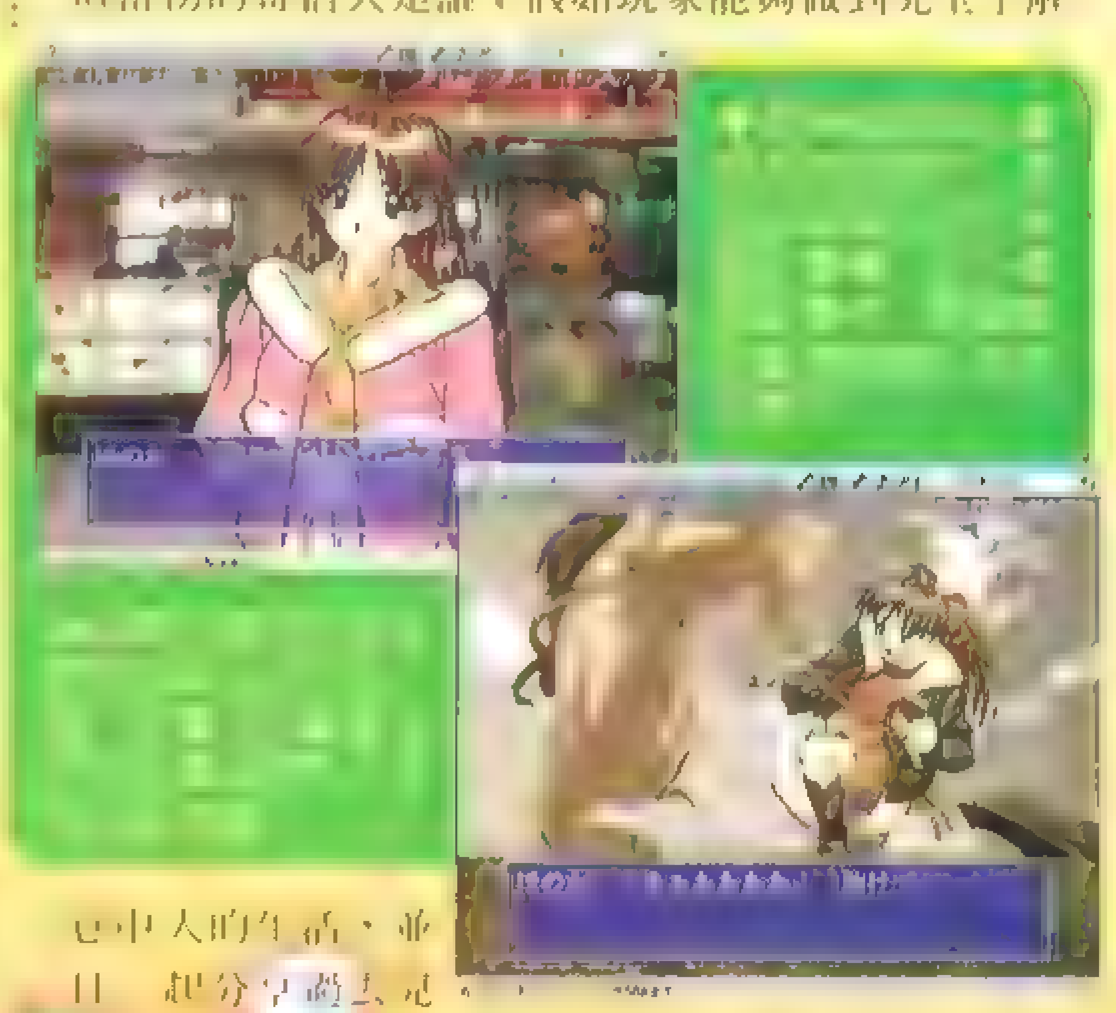
在此順便提醒玩家，遊戲進行中別忘了要好好管理自己的時間表，而且特別注意不要影響到約會時間，因為放鴿子可是會讓對方非常生氣的。在快樂的約會當中，可以提升代表女主角感情的相思度與親密度，這兩個隱藏屬性的變動，對於事件的發生將會扮演著相當重要的角色。假如與重逢之後的女主角相隔一段時間沒有見面，相思度將會開始上升，再者如果兩人相聚相當頻繁，親密度則會大量增加，所以玩家必須時時注意這些數字，以便排定旅行計劃與日程。隨著親密度的不斷提升，女主角便會寄信過來，甚至還會親赴東京，只為看到主角一面，到了這個時候，玩家將擁有可能和女主角成為對情侶。

▲真奈美的興趣就是跟動物們嬉戲，對於居住在別墅的她這是每天必做的事情喔！



▲當女孩子答應約會時，會列出她有空的日子，如果玩家也可以的話就可以約會。途中會因為交通工具的不同來影響體力，如果變成零了可就不妙了喔！

這款遊戲的最後結局共有三種可能，最糟糕的結果就是沒有追到女主角；當然，也有可能是玩家拒絕了女主角；如果玩家與某位女主角的感情很好，但是卻沒有在遊戲過程裡頭與她一起參與所有事件，雖然可以由主角主動告白成功，不過玩家將永遠不知道當初的寄信人是誰；假如玩家能夠做到完全了解



心中人的生活，並且一起分享過去時的回憶，才可以真正解開寄信人之謎團，完成十二個完美結局之一。

另外一方面，NEC InterChannel公司趁著遊戲尚未推出的這一段空檔，不但藉由徵選活動大量增加遊戲曝光的機會，而且還，先行推出了一個星座女

主角的音樂CD、為她們開演唱會，還推出各式各樣的電玩精品。這些電玩精品都是根據人物原始設定而來的，種類遍及了文具、生活用品、擺飾、衣服，甚至還有典藏的人型娃娃…多達七百種以上。

繼SS版本創下相當亮眼的銷售成績後，PC版的「青澀寶貝」更是做了大幅度的修正工作，完成度可以說非常之高。Winodws版本的最大賣點，在於遊戲畫面改以全彩（1677萬色）的高解析度來加以處理，而且遊戲當中的任何畫面都可以轉換成電腦桌布來使用。在遊戲音樂的處理方面，則是由原作曲家全部加以重新編曲，以使讓各式各樣不同的曲子來配合不同的女主角，以達到充份表達遊戲當時心境的完美效果。至於在遊戲的片頭歌曲部分，中文版本則特別請來牡羊座女孩何嘉文，演唱中文版遊戲主題曲「Loving U」。

雖然「青澀寶貝」中文版要等到明年一月才會發行，不過在這一段空檔之內，協和國際多媒體搶先與大成報合辦校園巨星演唱會，並且進行「青澀寶貝甄選活動」，計劃甄選十二位星座美少女，除了儲備公司新藝人之外，同時擔任遊戲相關產品代言人。當然，還有前面提到的主題曲，一曲「Loving U」使得何嘉文成為「青澀寶貝」的甄選活動引言人，還贏得了「青澀寶貝」的封號，與玩家距離更進一步。此外，協和國際多媒體亦在十一月舉辦「寄不出去的情書」徵文活動，優選作品將集結成冊隨著遊戲一同發行。而遊戲相關的週邊商品也一併計劃於年底正式推出，所以請玩家務必拭目以待！



▼「青澀寶貝」於十月召開在台跨媒體說明會

▲遊戲發行前先舉辦聲優甄選，提高玩家新鮮感，另一方面也達到造勢宣傳效果






▲「青澀寶貝」系列精品即將來台和大家見面了









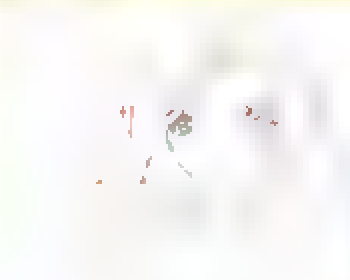


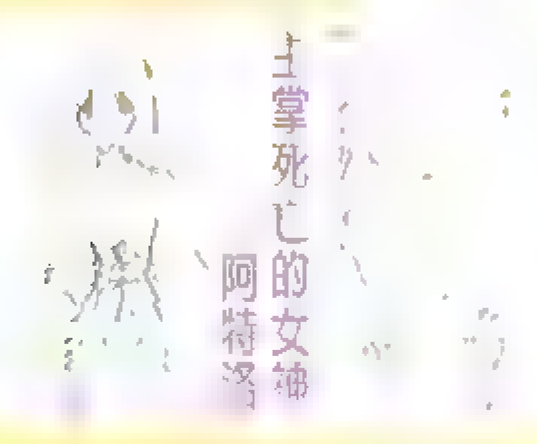
結合了許多新鮮要素與[illegible]圖形的戰略角色扮演遊戲『魔導聖戰 風色幻想』即將與諸位玩家見面了。面對它許多強調的特點，諸位玩家應該是想更為深入了解吧??當然了，經過我們努力的挖掘，終於得到了關於它的許多內容。現在，就讓我們一起揭開它迷人的面紗吧！

## 全體介紹 詳盡的故事背景

### 神之國的封神戰爭

在現今的文字尚未記載的過去，在蒼穹的天空中有著一座超越當時所有科技與文化的巨大島嶼，那是相傳是『諸神本爺』的居所。也就是，人類歷史最早的起源地－神之國。神之國又稱為依甸，是古代諸神離開地上後所留下的最後樂園。而為了守護並扶持新生於此之上的人類種族，諸神留下了三個女神。她們分別是掌管秩序的女神－拉克西絲、主長誕生的女神－克羅托、以及主掌死亡的女神－阿特洛。而在這三個命運女神的守護之下，人們在此發展了高度的文明。




主掌死亡的女神 阿特洛

但是，畢竟「改變」是創造未來的必需條件，人們的文化在高度發展之下終於到了極限，而為了超越這個現狀，人們背叛了命運三女神。


凋零的神之國

雙方激烈的衝突之下，神之國終於在破損過重的情況下墜毀，在墜落下的大空之島上，殘存的人們眼前，女神的身影從此再也未曾出現在歷史之中……距今約1600年前，人類踏上了這片被稱為伊爾菲的大地。

### 龍戰爭

當時，飛舞於蒼穹高空，充滿驕傲的赤龍族，由赤龍王－那迦所帶領，為了奪回被人們侵佔的南方大陸而與人類爆發了意想不到的戰爭。力量完全不及赤龍族的人類，在這毫無預警，突如其來的戰爭初期幾近敗亡…

數十年的時間流逝，北方的一個少年法利翁．桑德拉在不停的追尋以及命運巧妙的安排下，遇見了一個旅行於四方的魔法師－賽莉娜。在這個後來被稱為大賢者的魔法師指引之下，少年在『封之閘



（後來稱為「龍之淵」）繼承了若夫魔神的血脈，同時也取得了能吸收赤龍王無比巨大的神力……英雄故事……

隨著如修羅歷史般歲月的流逝，就在英雄「桑德拉與賢者賽莉耶」同伴……赤龍王……那般……並把它永遠封印在「龍之淵」，斷絕了赤龍王對其族人生存能量的供給後，這[illegible]戰[illegible]終於結束。



龍之淵內部封印著赤龍王巨大的身軀

之後，英雄「桑德拉」在諸多人民的擁戴下，建立了名震古今的桑德拉王國，而魔法師賽莉耶也以人賢者之名，建立了相當有名的宗教大國聖尼多。人們的歷史，就這麼光輝燦爛的度過了1000年的時間……

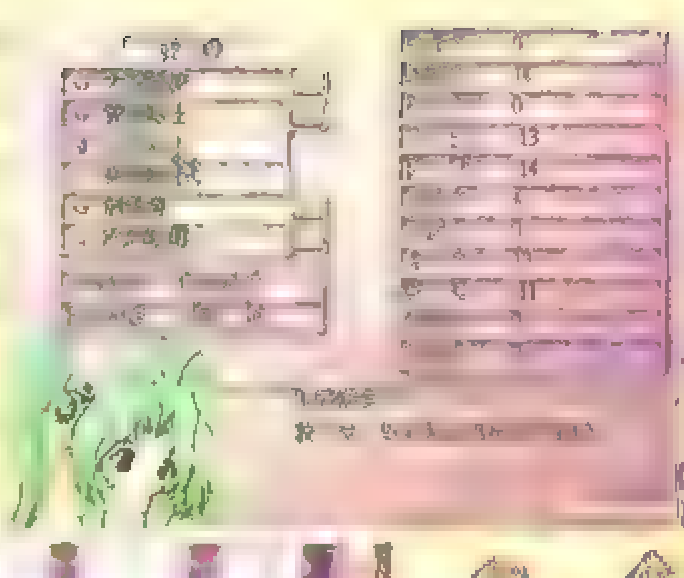
主角 露菲雅・希爾達

然後，有的歷史及傳說，開始了……『風色幻想』除了強調高度的遊戲性外，也充滿其中的細膩劇情。而它的劇情表達的並不是一段單純的打殺故事，據製作小組表示，他們也要表達出一個完整，有著人與人內心之間的「有感情故事」。當然，為了表現這些劇情，在整體遊戲裡頭除了有著多樣表情變化的人物大頭外，還加入了多段如舞臺劇般的角色演出。結合了友情、愛情、背叛與因果循環的故事，也是這遊戲的賣點唷！

## 徽章轉職與特技搭配系統

「徽章與轉職」

『風色幻想』除了是個RPG遊戲外，她還是個道道地地的SLG遊戲。而說到SLG遊戲，玩家們第一個想到的可能





裡頭有標示可以變換的職業喔

專門引出徽章的轉職神殿

就是「轉職系統」了吧!?當然，追求「好玩」的本系遊戲當然也設計了「轉職系統」。到底這個讓人如此關心的系統是怎麼回事呢??我們就來為各位作個詳細的解說吧

通常，一般的SLG遊戲中轉職系統通常都採用提升等級，轉職的方式來進行，而『風色幻想』則並非採用這種方法來進行轉職的動作。她是使用一種名為「徽章」的特殊物品來進行轉職的動作。眼尖的玩家應該會注意到，前面的故事中有提到「英雄王與賢者使用『徽章之力』擊敗赤龍王」之事，是的，遊戲中

轉職的數值加減標示

轉職前一景



的徽章便是當時的產物！通常，每個徽章中都會隱藏著一種未知的力量。風色幻想的世界中共有63個完全不相同的徽章，而當玩家得到這些徽章時，便可以前往遊戲中一個名叫『轉職神殿』的地方進行轉職的手續。也就是說，您可以使用您手上的徽章作最大幅度的自由轉職呢！而且，當玩家的職業改變後，除了角色的特殊能力會改變外，角色本身的基本數值和所使用的副武器也都會改變。善用這個超高自由的轉職系統，您在進行遊戲或是培養角色都能更為隨心所欲。附帶一提，角色會因為職業的不同而有完全不一樣的成長。

除了能使用徽章來轉職外，玩家還可以善用徽章中的技巧來強大角色的能力。因為徽章本身除了能提供角色轉職的能量外，還可以用裝備的方式來使用該徽章所配屬的技巧。比如說「投射徽章」擁有將物品丟出去的特技「物品拋投」，我們可以單單只將投射徽章裝備在身上，就能讓您的角色使用「物品拋投」的能力。以此類推，您可以使用這種方法創造出會使用魔法的戰士，能使用多種召喚魔法的騎士等…，這種以徽章來改變職業與特技的系統，將讓您有著無可言喻的遊戲樂趣。

## 2D與3D的結合 風色幻想的製作秘辛

### 場景的製作

要製作一個戰略地圖當然得經過一番詳細的規劃，而場景的草圖當然是必要的。據聞『風色幻想』的美術工程人員在製作這類草稿時真是人仰馬翻、雞犬不寧，除了一再的確認故事與登場人物外，還得考慮到將由3D建構後的模樣，經過一番討論後，方能定稿…，不過，真正的噩夢才即將開始而已…

將手繪的草圖（真的很草…）製作成3D模型是接下來的工作，除了許多極細微的飾物、雕像、石柱上的刻紋等等皆要美術人員一筆一筆的刻劃外，仔細的計算位置也是相當重要的課題，就這樣修修改改，調整光線的方向以及戰場的角度等，直到最後在遊戲內容所指為止，皆要花上相當的時間，而根據開發人員表示，它是沒有任何奇蹟的…







封藏之塔頂完成圖

整個模型建立後，接下來的就進入複雜的貼圖工作。首先美術人員得先將事先處理好的2D圖型貼上，之後再經修改。除此之外，還得使用特別開發的「地圖編輯器」將各地圖的屬性編輯完成（如高低差別，各地點的屬性等…）。當這些工作皆完成後，再搭配上大型的捲軸式背景才大工告成（對了，「風色幻想」裡頭的地圖背景有多重捲軸效果，筆者就看到有多達8層的捲軸捲動效果！！）。根據『風色






座落於森林中的龍之廣場

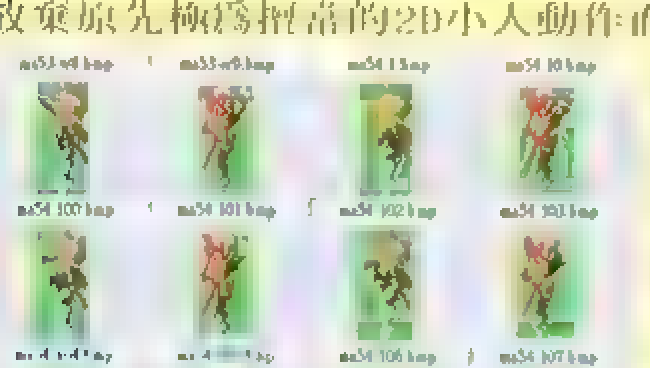


天平聖堂的屋簷

幻想』製作小組表示，戰場的地圖有大有小，從兩個畫面大的地圖到9個畫面的大型地圖都有喔！！

## 人物的順暢動作

除了戰場的地圖外，『風色幻想』所有小人也是採用3D來建構的。至於為甚麼要放棄原先極為搶眼的2D小人動作而選擇以3D來進行製作呢??製作小組倒是透露了其中的秘密「為了讓每個角色的人物，也能像格鬥遊戲般的施展流暢動作」，這真的可能嗎??我們還是拭目以待吧！





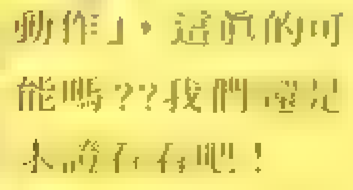
角色的設定草圖

3D小人完成圖



特效與動畫連結後實際看到的畫面

這可是主角某個超級魔法的準備動作喔！！



當然的，人物的設定也得從草圖的階段做起，之後再建構成3D模型，經過精密的貼圖方能誕生所需要的人物。然後再按照企劃所規劃的招式動作經過專門負責人物動作的美工繪整，再進行動作的製作。而根據我們所得到的資料，『魔導聖戰—風色幻想』人物的動作單一人就有五十～百十幾張，如此的動作張數，應該會非常非常的順暢吧～（對了，『風色幻想』裡面的主要角色皆有專屬於自己的必殺技，每一招都是經過特殊製作而成，到時候可得多多注意一些精彩的動作喔！！）



會改變表情的對話大頭…





安潔妮卡用的必殺技巧

風色幻想的製作目前已經進入最後的測試階段，製作小組也都在這時期是全勁不分日夜的奮戰著，希望能讓風色幻想早日跟熱情的玩家們見面。對了，在這兒又挖掘到一個最新的消息，就是『魔導聖戰—風色幻想』的製作小組為了回饋各位期待的玩家，它們有特別製作一份『風色幻想—外外傳』的試玩版喔，遊戲的內容除了故事與『風色幻想』不同（不過登場人物的關係皆相同）外，其它的都和正式版相同。如果您已經等不及見到『風色幻想』，那麼可要多留意這個消息。對了，如果您還有任何對風色幻想的建議或是期許，也可直接找製作小組聯絡。


SOFTSTAR
周邊商品補完計劃
1999年萬用賀卡
極公開
Happy New Year!
New Year!
Greetings
Angel's
SWEET MEMORY FOR YOU
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
TEL:886-2-2356-3567
FAX:886-2-2356-0969
(02)2356-0955

SOFTSTAR

# 阿貓阿狗 TUN TOWN 戰鬥牌

一套不necessary

## 戰鬥牌新版遊戲規則:

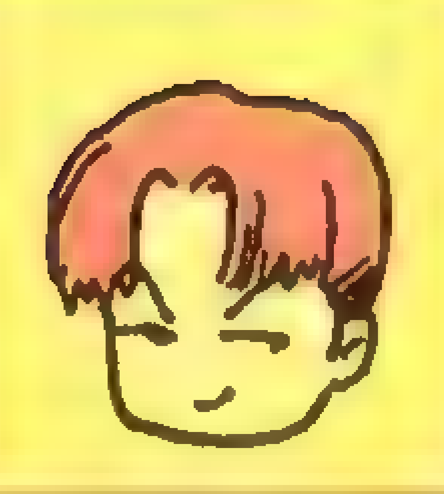
1. 四人對戰，每兩人為一組，其他基本方式都和舊的規則一樣。
2. 比賽勝負，改為抓最低分的人，那一組就算輸了！
3. 所以，除了自己拼命加分以外，也要顧到同伴喔！
4. 同一組戰友，可將自己手上 綠色解救牌丟給同伴，幫助他分數別太低。不過，還是要受他 的限制！
5. 所有 ，都只能用在自己身上，不能幫助同伴。怪盜湯米的話還是可以
6. 請加油！能把你的對手封殺到一分不剩，你就是大贏家！！


◆大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL (02)2356-3567
FAX (02)2356-0969
服務專線：(02)2356-0955
http://www.softstar.com.tw























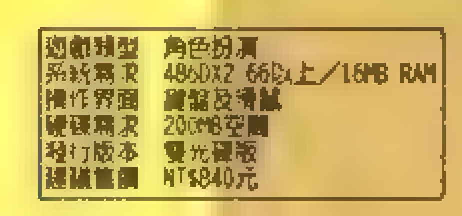










| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | 角色扮演 |
| 系統需求 | 486DX2 66以上/16MB RAM |
| 操作界面 | 鍵盤及滑鼠 |
| 硬碟需求 | 200MB空間 |
| 發行版本 | 雙光碟版 |
| 建議售價 | NT$840元 |






# 大宇遊戲周邊產品

GUIDE

入口

【阿貓阿狗模型娃娃】




生動可愛的阿貓阿狗模型娃娃
共有六款造型，最佳珍藏限量品
千萬別錯過喔！

【可愛的真夢、樂樂
大富翁造型筆】




【仙劍奇俠滑鼠墊】

【阿貓阿狗滑鼠墊】



## 【阿貓阿狗戰鬥牌】






一套不必插卡的多人連線遊戲，有精美的重新繪製圖樣，詳細的漫畫說明書，還有一張遊戲中多達十餘首的未收錄音樂CD，絕對超值喔！

## 【軒轅劍黃金紀念CD鐘】

歡慶大宇十週年，限量的軒轅劍黃金紀念CD鐘。



## 【大富翁娃娃鑰匙圈】




色彩繽紛、活潑可愛的大富翁四娃娃鑰匙圈即將上市囉！








◆請洽各電腦賣場與經銷商和各大書局購買

SOFTSTAR

# 大富翁4



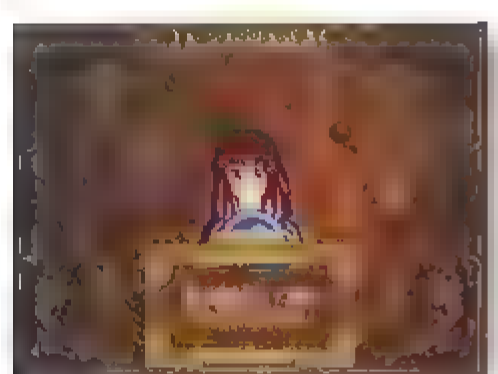








生動活潑的人物動態
淋漓盡致的聲光效果
所有人物
建築及各風景名勝皆以擬真的3D模型建構
宛如五彩繽紛的玩具世界
策略性十足的卡片道具
自由彈性設計的遊戲規則
讓遊戲性更為豐富多變化
鮮活的人物
豐富的事件
人生百態喜怒哀樂盡在遊戲中







| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | 益智 |
| 系統需求 | Pentium 100以上/32MB RAM |
| 操作界面 | 鍵盤及滑鼠 |
| 硬碟需求 | 200MB空間 |
| 發行版本 | 雙光碟版 |
| 建議售價 | NT$750元 |






服務專線 (02)2356 0955
http://www.softstar.com.tw



SOFTSTAR

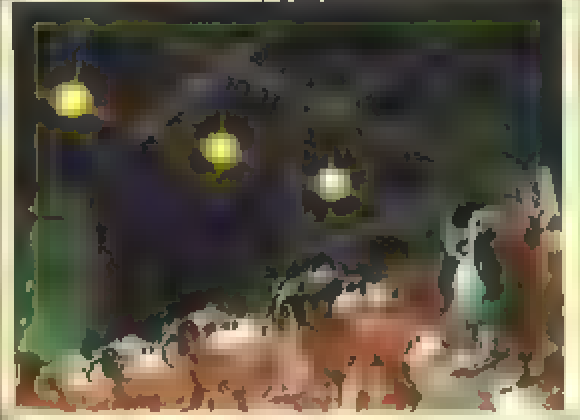
# 幻界霸者

## ALCHEMIST

大宇資訊98年強力推薦．中文即時戰略遊戲

將全世界化為戰場！

是為生存而戰，是為勝利而戰







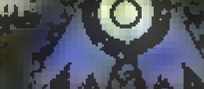



（遊戲特色）

- 五個各具特色的不同種族，十餘名英雄角色 交織出五段不同的故事
- 數十種不同特色的兵種，各種不同的地形 讓玩家有五種不同的操作方式及多樣化的攻略方法
- 遊戲支援IPX網路連線功能，最大可五人同時對戰 提供玩家多人連線對戰的樂趣

- 作業系統：Windows95以上／MS-DOS5.0以上
- CPU：486DX-66Mhz以上主機或其他相容機型
- 記憶容量：12MB以上（建議使用16MB以上）
- 光碟需求：二倍速以上光碟機
- 硬碟空間：45MB以上
- PCI或VL-BUS顯示卡

A0022 即時戰略 CD-ROM版　建議售價：750元





光速飛行新媒體有限公司
WARP POWER
INTERACTIVE ENTERTAINMENT LTD

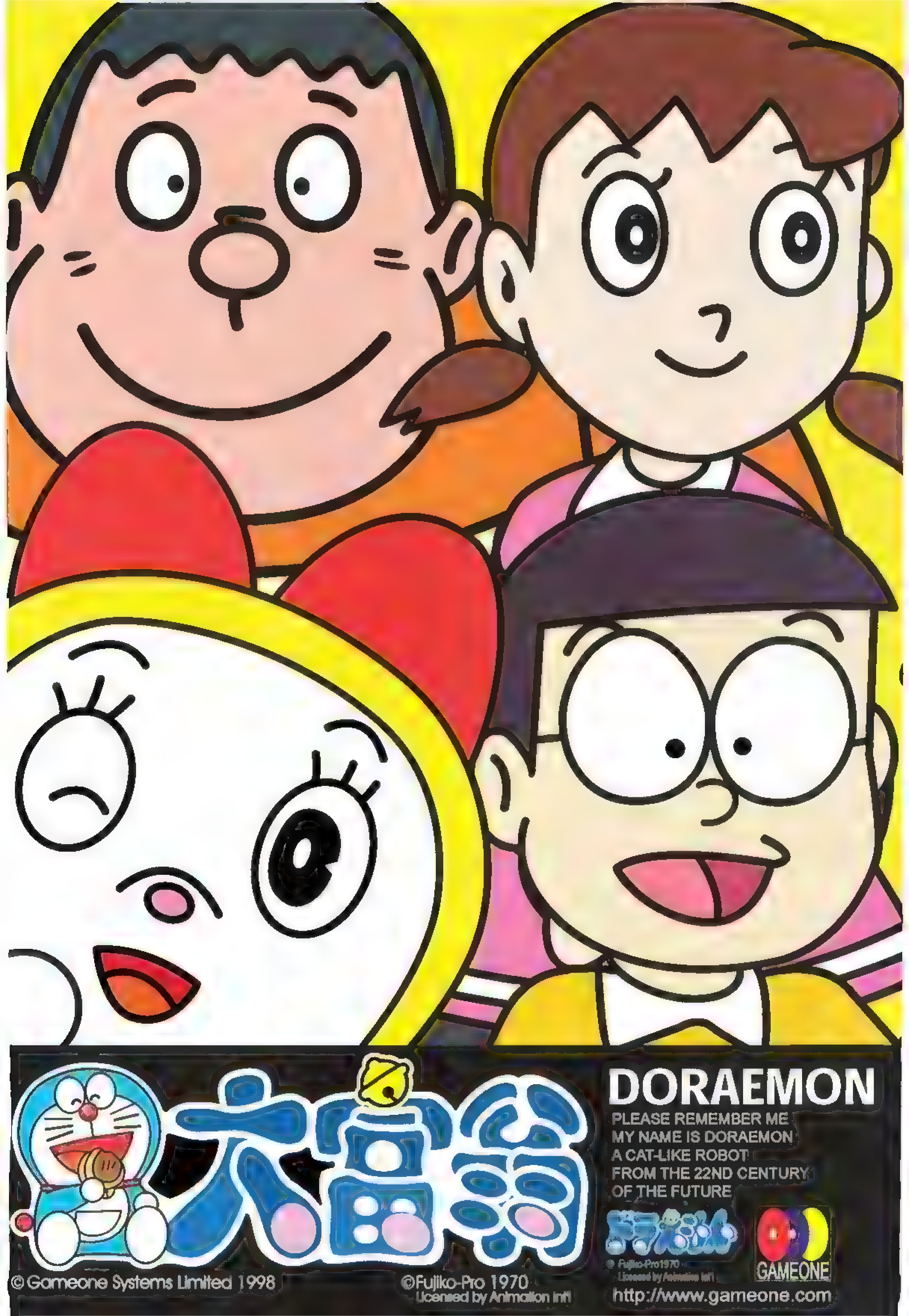
大宇資訊股份有限公司
Taipei,Taiwan R.O.C.
服務專線：(02)2356-0956



大宇，那魯灣和您一同締造棒球新
MIDEAL小組年度代表作
MIDEAL TEAM 1998
TAIWAN MAJOR LEAGUE TAIWAN
挑戰速度
解放熱情
激盪活力
速度熱
TAIWAN MAJOR LEAGUE
台灣大
CHAMP
EXIT
■三D立體Realtime Reander球場的設計把台灣十大球場真實呈現在您的眼前
■詳盡的球員資料館幫助您更加了解敵我實力，球員的體力、技能隨比賽實況更改
■擁有Internet、Modem、IPX連線對戰能力，讓你和朋友能在PC上打一場完全擬真的球賽
■加上全程實況語音播報，觀眾加油、吶喊聲使您完全身歷其境，融入比賽
■採用16M高彩模式並支援3Dfx加速卡功能



正港英雄
TAIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEBALL
台灣職棒大聯盟
CHAMPION SHIP
速度・熱情・活力
台灣職棒的新生。
也許某天在電腦前閉上雙眼等待進入window95
你聽見上萬個加油棒相擊的鎮天價響
急促的播報聲將你拉回現實
睜開雙眼突然發現矗立在你面前的3D立體球場
如同在艷陽和細雨中一般真實
那是我們的驕傲投入一年的前
將全台灣的十座球場搬到你家中
震撼台灣體育界、電玩界的[台灣職棒大聯盟]
即將佔據你的每一分思想
COMING SOON!!
[近期發售]
情
活力
PROFESSIONAL BASEBALL
最・新・情・報 http://w3.softstar.com.tw/mideal/index.html
SOFTSTAR
PENTIUM133以上/32MB RAM
MDEAL
大宇資訊股份有限公司
TEL:(02)2356-3567 FAX:(02)2356-0969
http://www.softstar.com.tw
服務專線:(02)2356-0955

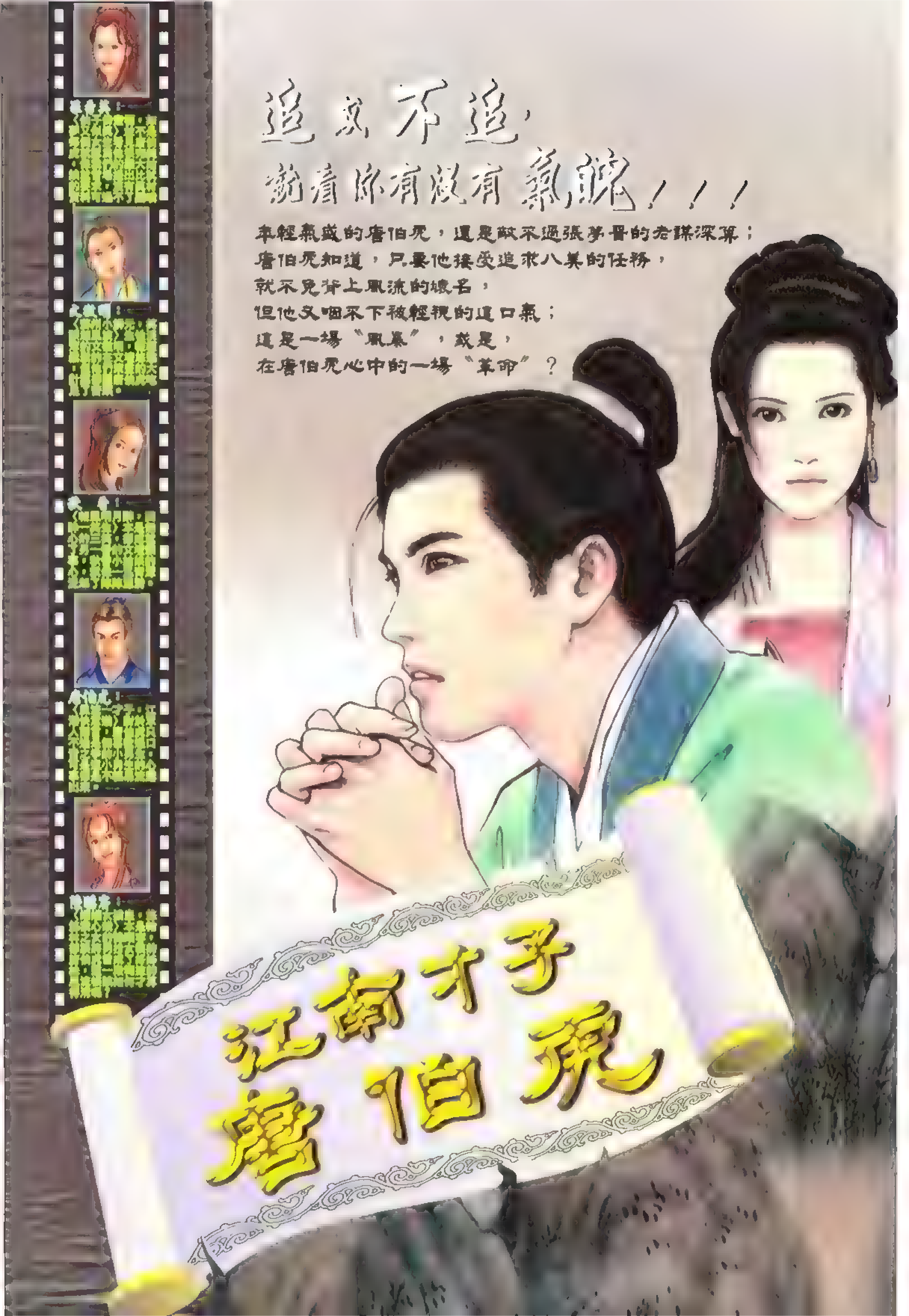

大富翁
DORAEMON
PLEASE REMEMBER ME
MY NAME IS DORAEMON
A CAT-LIKE ROBOT
FROM THE 22ND CENTURY
OF THE FUTURE
GAMEONE
© Gameone Systems Limited 1998
©Fujiko-Pro 1970
Licensed by Animation Int'l
http://www.gameone.com



熟悉的漫畫人物
超過40種有趣道具可供使用
數十種命運事件
緊張刺激小遊戲
原裝正版多啦A夢主題曲
支援4人同時進行遊戲
首創遊戲成績証書
最愛的 最棒的大富翁
迷戀銅鑼燒怕老鼠有神奇口袋的 要帶著
功課老做不完又膽小的
欺負人又愛打小報告的
五音不全偏又愛唱歌的
甜姐兒
乖寶寶
創造夢一般的大富翁冒險故事…
軟體世界
智冠科技股份有限公司


智多星吳用使出百鬼夜哭之次攻擊絕招
級的大型戰鬥
引人的對話
他們即將創造不朽傳奇
主角的超範圍大型攻擊招式，敵人無法擋！
場面最浩大・打得最過癮的戰略大作！！


好牌！
水滸傳之
亂世英豪
玩到一個好遊戲，
就像拿到一副好牌一樣幸運！
人物撲克牌


追或不追，
就看你有沒有氣魄！！！
年輕氣盛的唐伯虎，還是敵不過張夢晉的老謀深算；
唐伯虎知道，只要他接受追求八美的任務，
就不免背上風流的壞名，
但他又咽不下被輕視的這口氣；
這是一場〝風暴〞，或是，
在唐伯虎心中的一場〝革命〞？
江南才子
唐伯虎



戰鬥V.S釀酒
太極
工作室
你絕對想不到
這兩種截然不同的事件，
竟會產生如此微妙的關係！！！
這使把人K到不能
真K的KO神功///







# 角色別浪漫戀愛記事





『在光輝高中這所浪漫的學校內，流傳著這麼一則美麗的傳說：在畢業的那一天，如果女孩在校園中庭的大樹下向她所心儀的男孩子傾吐愛慕之情，兩人就可得到永遠的幸福。』

玩家所扮演的主角甫幸運地得到位於瀨戶內海旁『光輝高中』的入學許可，即將開始嶄新的三年高中生活。就在自己對這個傳奇故事半信半疑的同時，突然發現從小一起長大的青梅竹馬～藤崎詩織，也在自己的班上，雖然已經多年未曾連絡，但內心卻仍為此心悸不已：『我一定要在有限的高中生涯內贏得她的芳心，且在畢業的那一天，兩人再次實現光輝高中最甜美的愛情傳奇…。』

剛入學不久就與號稱萬事通的好雄結為死黨，特別是關於女孩的事，有任何疑問只要詢問好雄就OK了！所以現在開始披露三年來收集到的各種情報，嘿嘿…偷偷告訴你，不是只有好雄擅長此道，主角我也是有兩把刷子的喔，因此能有這些成就，好雄應該算是幫兇吧?!

## 追女孩，先搞清楚她們喜歡什麼吧！



### 虹野沙希



◆生　日：1月13日
◆星　座：山羊座
◆血　型：A型
◆身　高：156cm

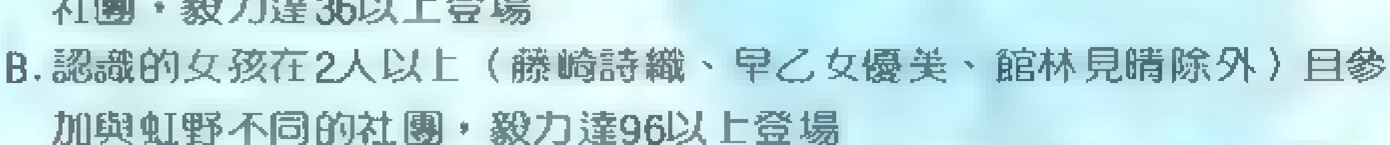
◆　圍（B.W.H）　一年級 81.59.82
　　　　　　　　二年級 82.59.83
　　　　　　　　三年級 82.60.84
◆　　　　棒球社或足球社經理
◆　　　　做料理
◆　　　　料理專門學校
◆最佳生日禮物
95年　不銹鋼調理組
96年　巨人之星全集
97年　料理之鐵人錄影帶全4卷

◆喜歡的約會地點：體育館
◆討厭的約會地點：動物園、植物園、美術館
◆擅長能力　毅力、運動、容姿
◆告白條件　體力60以上、文科60以上、理科60以上、藝術60以上、運動120以上、人緣60以上、容姿60以上、毅力120以上、壓力50以下





◆登場條件


A. 認識的女孩在1人以下（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且參加與虹野不同的社團，毅力達36以上登場


B. 認識的女孩在2人以上（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且參加與虹野不同的社團，毅力達96以上登場

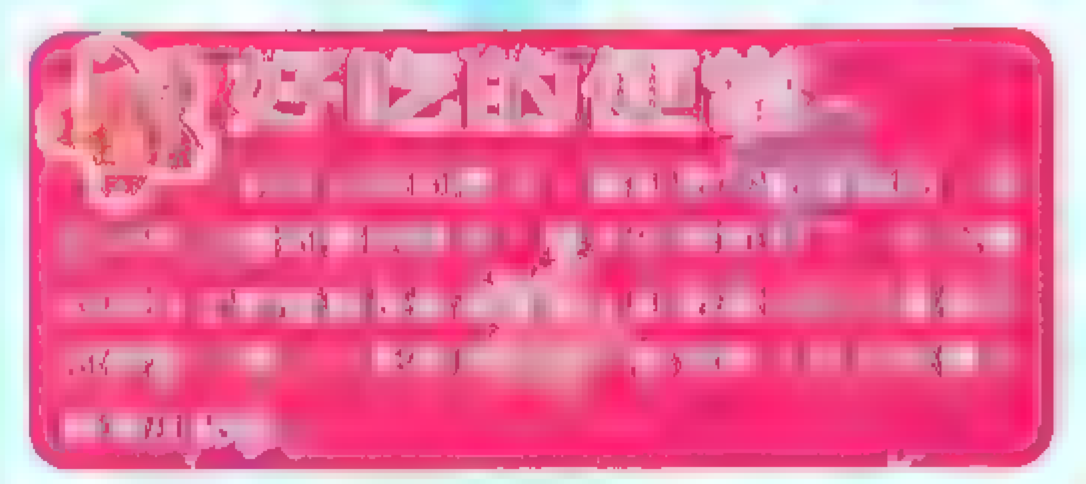
C. 數次與虹野參加同一個社團時登場，若於社團集訓前仍未登場，將於社團集訓時登場

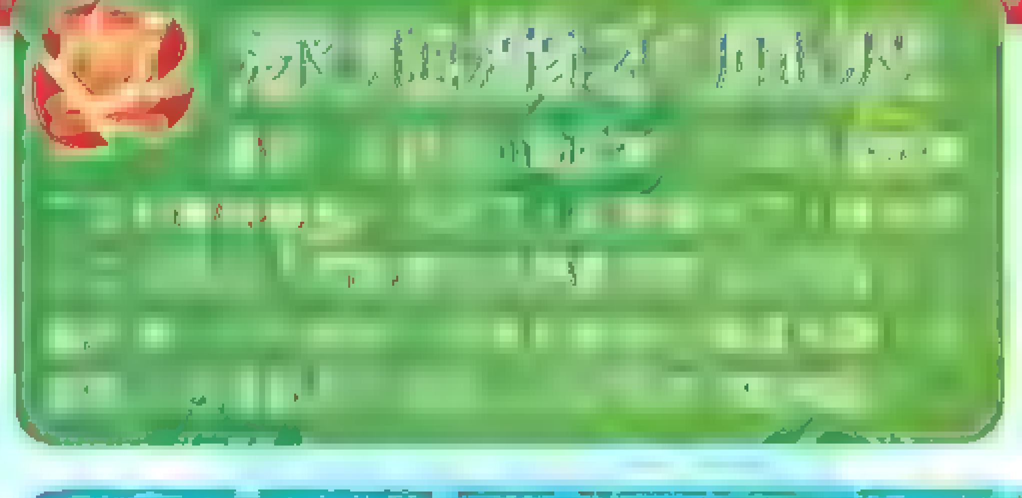
D. 有時會於伊集院家的耶誕晚會上登場



要打動虹野的芳心非常簡單，只要在運動及毅力這兩種能力上加強即可，不過由於常實行運動指令，因此第一年的體力應該會很低、成績也不理想，更不會有傲人的容姿出現，也許會被其他的女孩討厭也說不定，這樣一來，登場的女孩人數就少了，最好在遊戲後半部儘快提昇其他能力值。另外，優美的存在是一大威脅，最好不要向好雄詢問優美的情報，連生日也不知道應是最好的做法。而虹野的成績只是差不多而已，所以只要將能力維持在她之上一點點即可。

## 季節事件

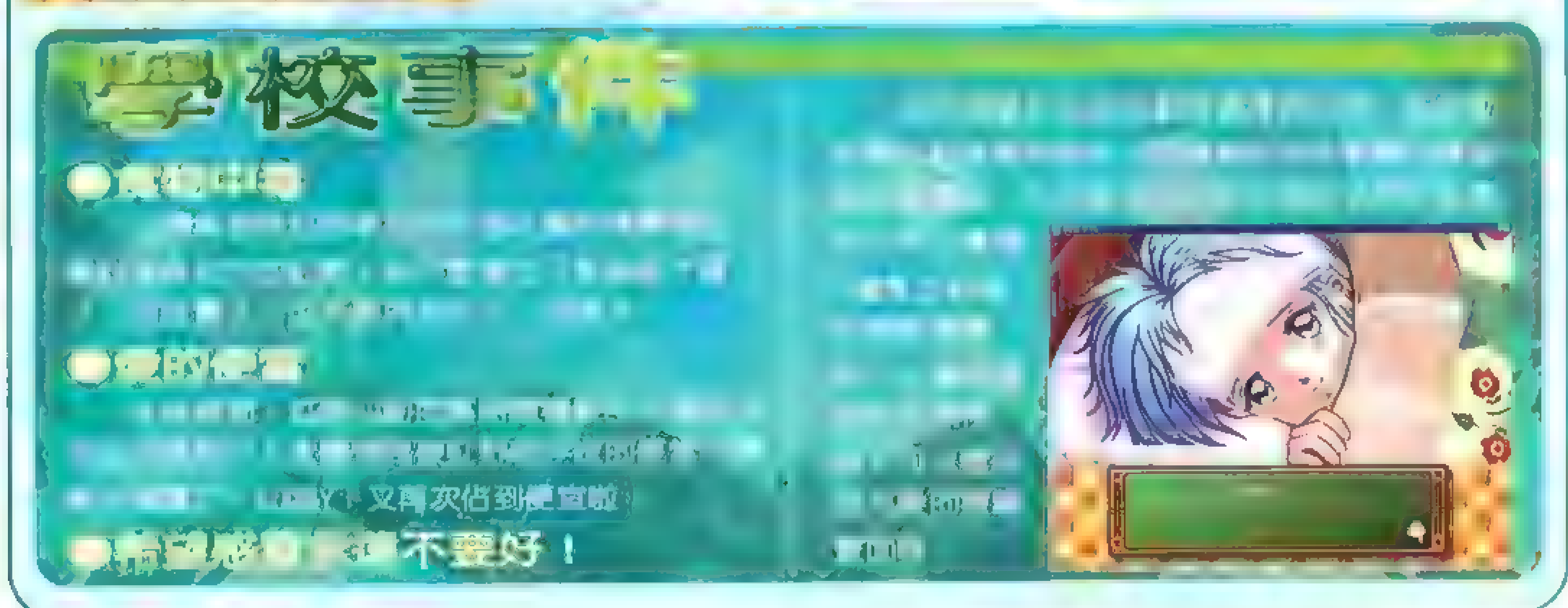


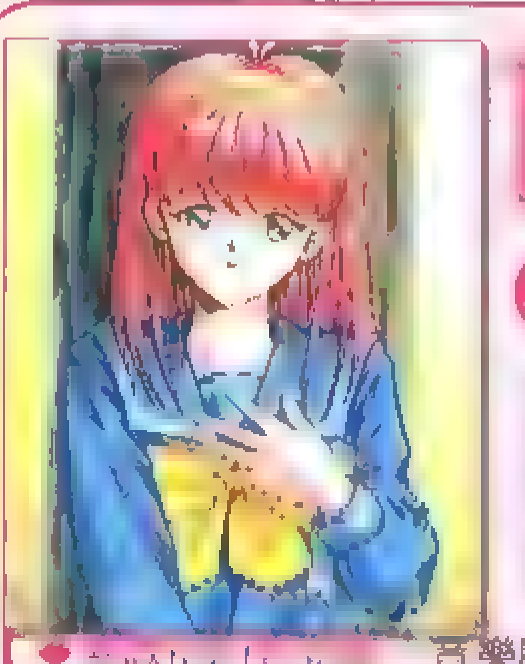












# 藤崎詩織

☆

◆生　日：由玩家決定
◆星　座：根據生日決定
◆血　型：由玩家決定
◆身　高：158cm

◆三　圍（B.W.H）　一年級 83.56.84
　二年級 84.56.85
　三年級 85.57.86
◆參加社團　根據生日決定
◆興　趣　音樂鑑賞
◆未來出路　一流大學
◆生日禮物　95年古典CD
　96年 髮圈
　97年 耳環

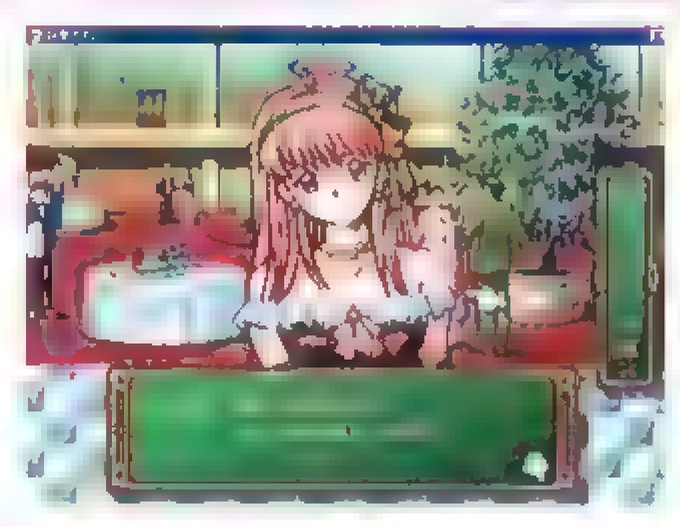


◆喜歡的約會地點　音樂廳、海邊、滑雪場、神社
◆討厭的約會地點　室內遊樂場、體育館
◆登場條件　遊戲開始時一定會登場
◆著重能力：文科、理科、藝術、運動、人緣、容姿、毅力
◆告白條件：體力、文科130以上、理科130以上、藝術130以上、運動130以上、人緣120以上、容姿100以上、毅力100以上、壓力50以下

## 詩織參加之社團推算公式：

（生日日期×3＋生日月份）＋11

| 餘數 | 參加社團 | 餘數 | 參加社團 |
|---|---|---|---|
| 0 | 文藝社 | 5 | 管樂社 |
| 1 | 話劇社 | 6 | 棒球社 |
| 2 | 科學社 | 7 | 足球社 |
| 3 | 電腦社 | 8 | 網球社 |
| 4 | 美術社 | 9 | 游泳社 |
| | | 10 | 籃球社 |







詩織是遊戲的第一女主角，很難追是定的囉，所以要獲得她的告白非得下一番苦心不可，最好從遊戲一開始就能稍加注意。首先，設定她與主角最『速配』的血型，當詩織的血型分別爲A、AB時，與其最相配之主角血型便爲O、B。而爲了觀看到兩人一起慶祝生日的畫面，也要仔細選擇生日的日期，由於這是詩織心動度非常非常高時才會發生的事件，所以97年出現的機率較高，因此不要忘了最後滿足此事件的條件日期是3月30日喔；





爲了製造與詩織的見面機會，最好連社團都參加一樣的，建議可加入管樂社。

當所有的能力值都很高時，才能引起詩織的注意，因此平時努力提昇自己的能力是不可鬆懈的行事，而在約會時的對話選擇，只要挑愈厚臉皮、愈浪漫的話說就OK了；當登場女孩人數多時，對追求詩織的條件較爲不利，所以應儘量選擇讓傷心度較不容易上昇的女孩登場，因此最好避開如鏡、紐緒的登場，特別是鏡的『耶誕節』事件，可是個大威脅喔。而若能將登場人數控制在四人以下（包括優美、美樹原等人的出現），每一個月至少和她約會一次，才不至於使其傷心度增加，這樣應該還應付的過來。最後，只要善用L/S大法，將不想要讓其發生的其他女孩事件除去，再加上好好努力，也許能夠感動她也說不定？

# 季節事件

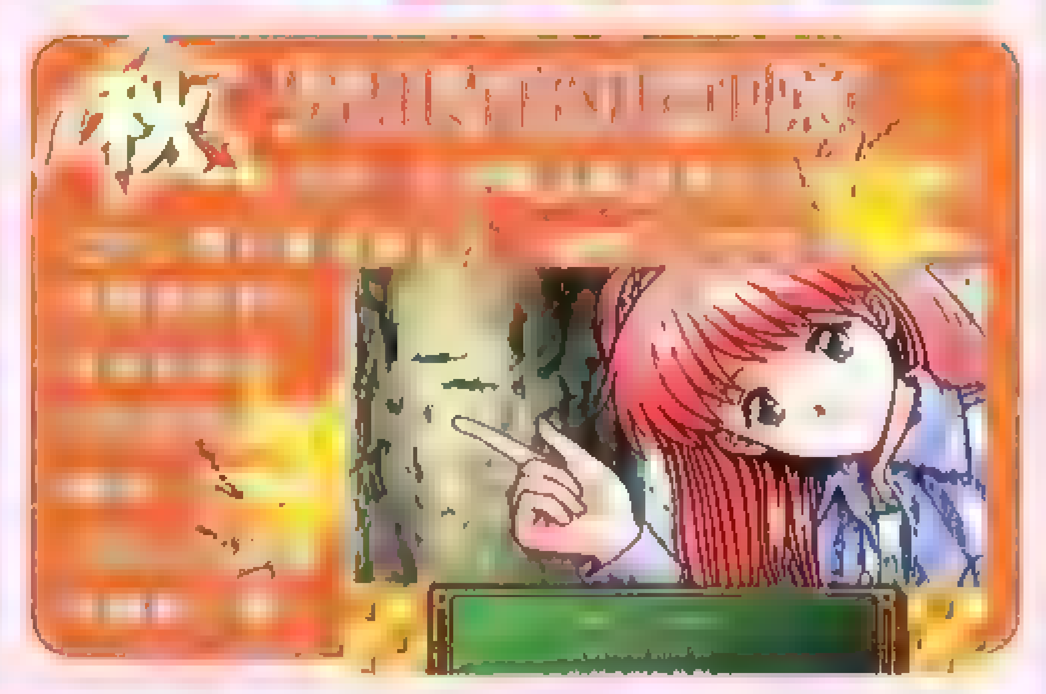


## 夏 快樂的滑水道

水流的節奏 玩得不亦樂乎，就像是 不輸給夏天 的陽光







# 特殊事件



# 學校事件



● 清晨一起上學去



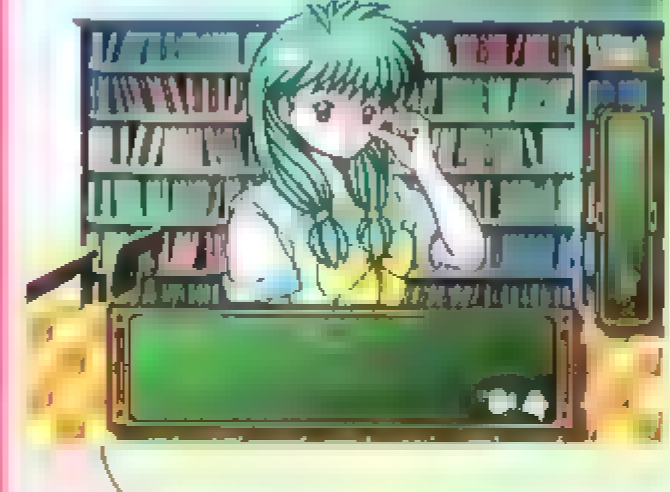
# 如月未緒



- ◆生　日　2月3日
- ◆星　座　水瓶座
- ◆血　型　A型
- ◆身　高　156cm

- ◆三　圍　：一年級 80.59.82
- （B.W.H）　二年級 80.59.83
- 　　　　　三年級 81.59.83
- ◆參加社團：文藝社或話劇社
- ◆興　趣　：讀書
- ◆未來出路：一流大學
- ◆最佳生日禮物：95年 哥德詩集
- 　96年 莎士比亞全集
- 　97年 文藝小說

- ◆喜歡的約會地點：中央公園、圖書館、電影院、神社
- ◆討厭的約會地點：室內遊樂場、保齡球館、KTV、游泳池、海邊、滑雪場（絕對不會答應邀約）



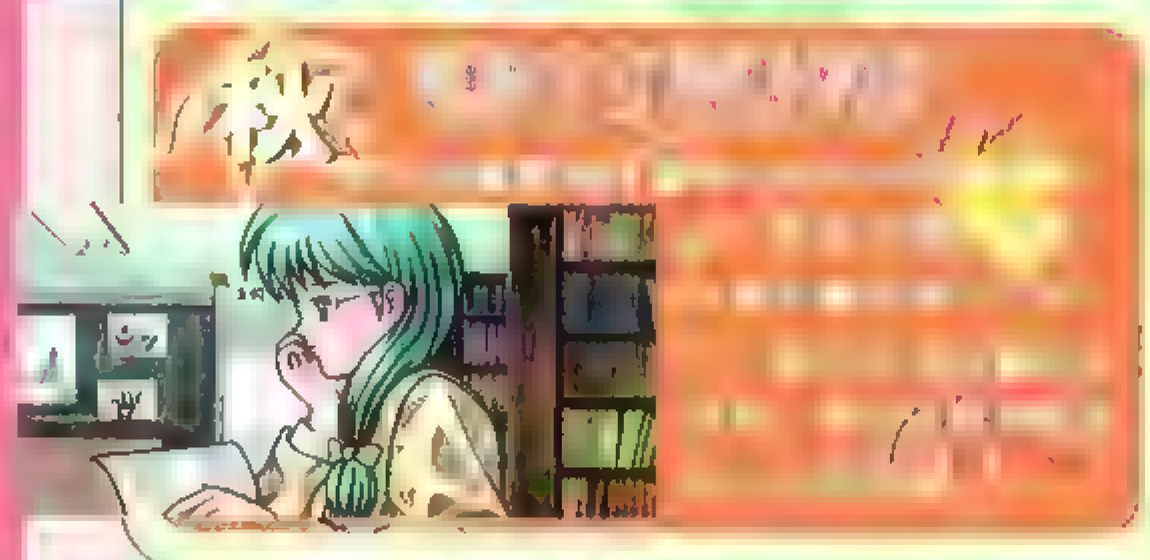
- ◆登場條件　A.認識的女孩在1人以下（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且文科能力值在55以上，於選擇文科學習指令時登場
  B.認識的女孩在2人以上（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且文科能力值在75以上，於選擇文科學習指令時登場
  C.數次與如月參加同一個社團時登場，若於社團集訓前仍未登場，將於社團集訓時登場
  D.有時會於伊集院家的耶誕晚會上登場
- ◆著重能力：文科、容姿
- ◆告白條件　體力50以上、文科120以上、理系70以上、藝術60以上、運動90以上、人緣90以上、容姿100以上、

想要接近如月首先要將文科能力值提昇，才能達到事半功倍的效果，如果能再多注意人緣與容姿的提昇，約會幾次之後如月很快地便會墜入情網，所以約會的對話選擇可挑些較羅曼蒂克的說，若能和如月參加同一個社團那就更完美了，不過玩家須注意的是與如月的結局，在電影院時的對話選擇將影響到結局的畫面。













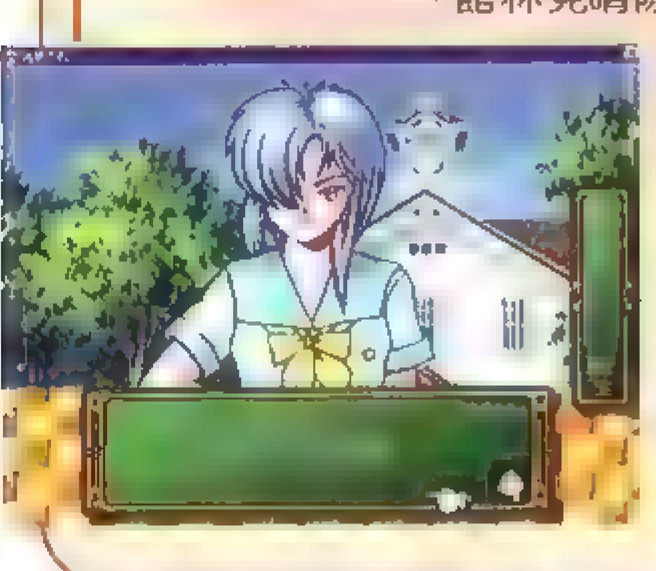
# 紐緒結奈



◆[illegible] 7月7日
◆[illegible] 巨蟹座
◆[illegible] A型
◆[illegible]：161cm

◆三圍：一年級 84.58.84
(B.W.H) 二年級 84.59.84
三年級 85.59.86
◆參加社團：科學社或電腦社
◆興趣：實驗與研究
◆未來出路：一流企業
◆誕生日禮物：
95年 第6代電腦理論的書
96年 高速邏輯演算理論的書
97年 R2000晶片

◆[illegible] 動物園、植物園、天文台、圖書館、電影院
◆討厭的約會地點：購物街、KTV、遊樂園、 體育館、溜冰場、滑雪場（絕對不會接受邀約）
◆登場條件：A.認識的女孩在1人以下（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且理科能力值在60以上，於選擇理科學習指令時登場



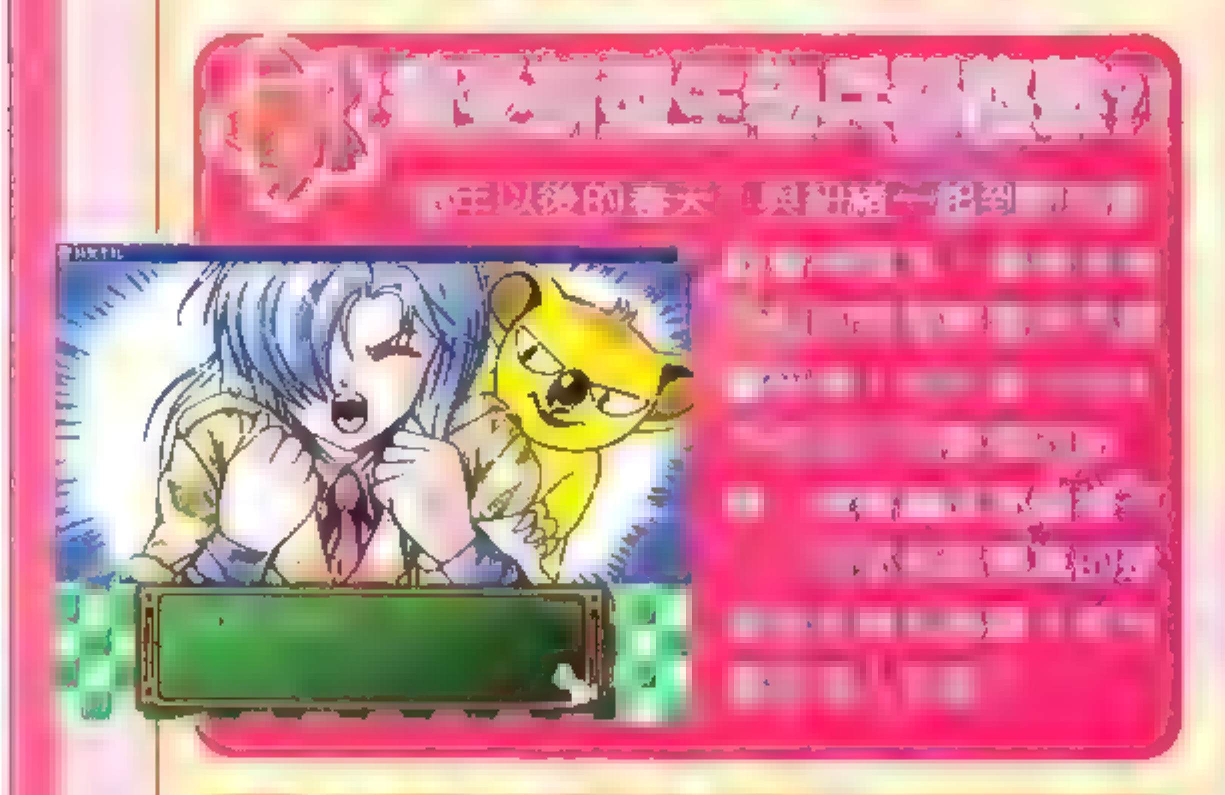
B.認識的女孩在2人以上（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且理科能力值在85以上，於選擇理科學習指令時登場
C.數次與紐緒參加同一個社團時登場，若於社團集訓前仍未登場，將於社團集訓時登場
D.有時會於伊集院家的耶誕晚會上登場
◆著重能力：理科、容姿
◆告白條件：體力50以上、文科70以上、理科120以上、藝術50以上、運動80以上、人緣100以上、容姿90以上、毅力20以上、壓力50以下

想要親近紐緒首重理科能力，而凡事以科學角度來思考的紐緒可不吃你對付其她女孩甜言蜜語、噁心的那一套，所以對話時拍馬屁也得有一定的技巧才行；只要和紐緒約定了約會的時間，就一定不可失約，否則紐緒翻臉是很快的…。

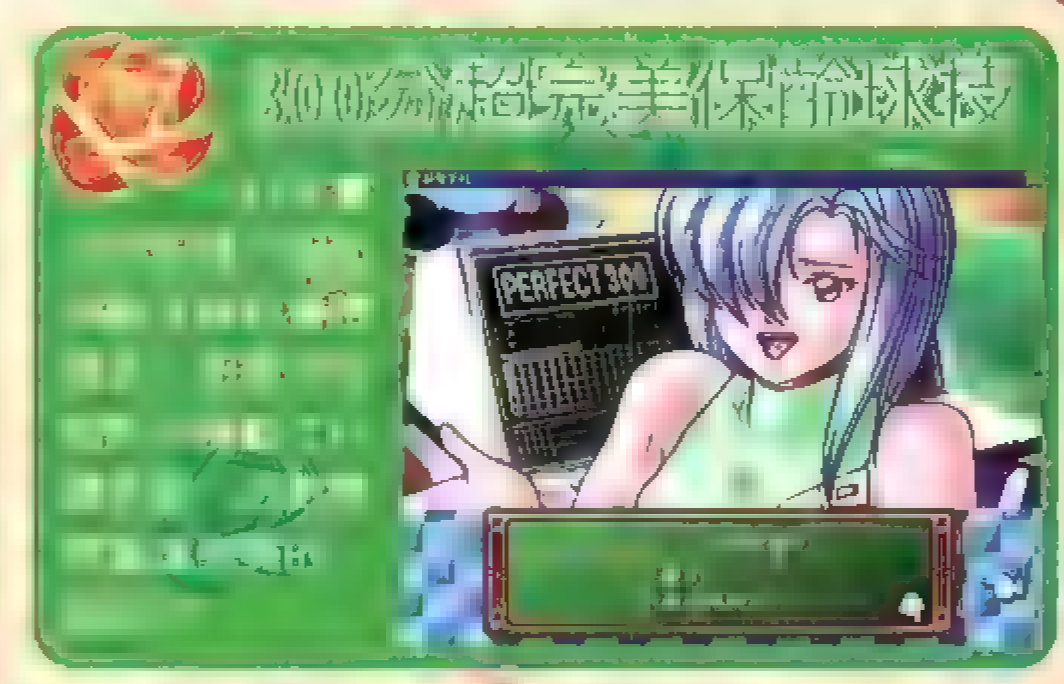


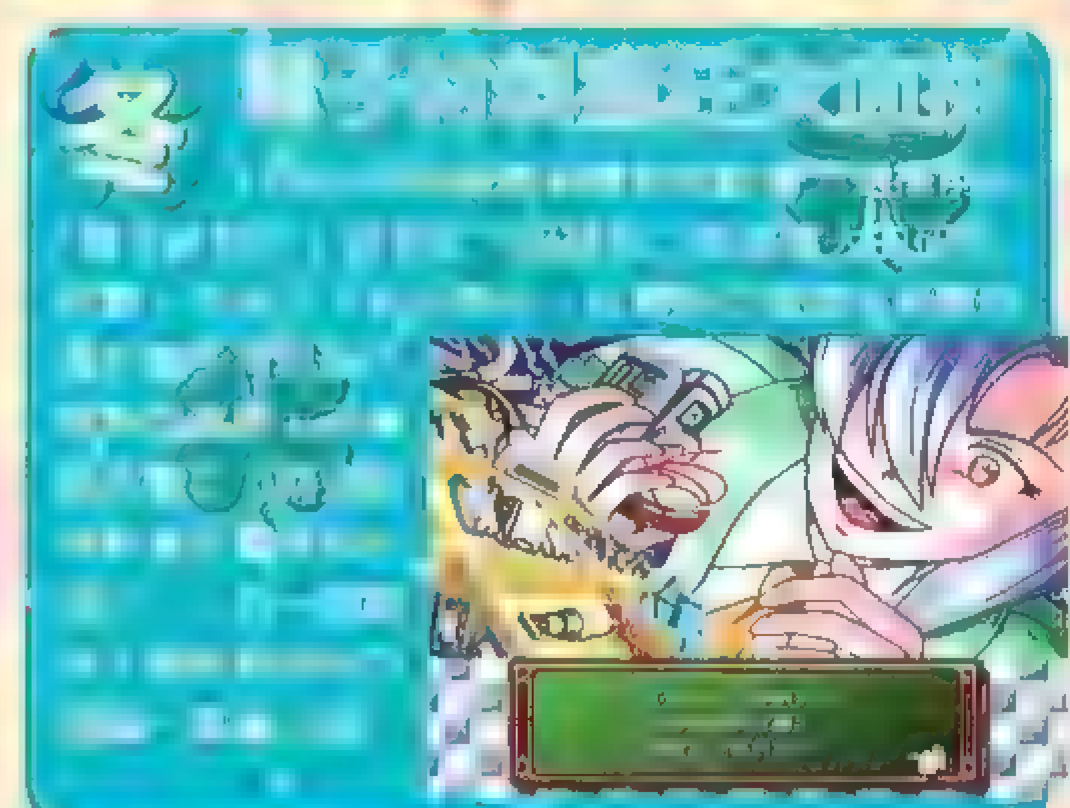



# 季節事件









# 學校事件





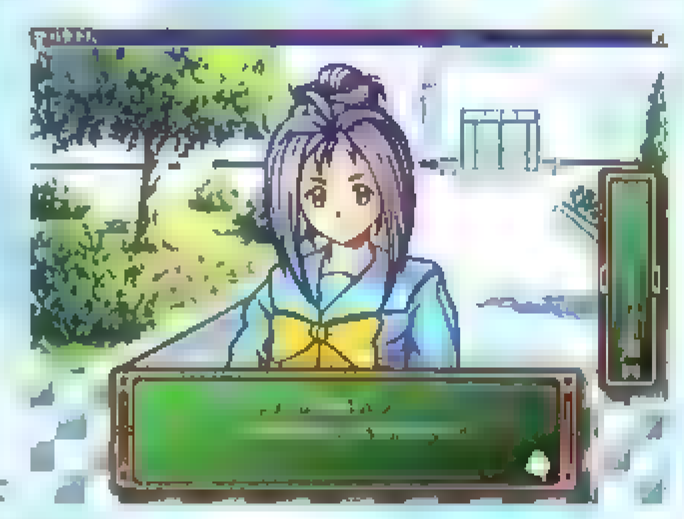
# 片桐彩子

◆生 日：9月30日
◆星 座：天秤座
◆血 型：B型
◆身 高 159cm

◆三 圍（B.W.H）：一年級 86.60.86
二年級 86.59.86
三年級 86.60.87
◆參加社團：美術社或管樂社
◆興 趣：繪畫
◆未來出路：為習畫而到巴黎留學
◆最佳生日禮物：
95年 另類風格的書
96年 進口HR傑格畫集
97年 KTV伴唱機



◆喜歡的約會地點：美術館、KTV
◆討厭的約會地點：圖書館、游泳池、海邊、滑雪場（絕對不會接受邀約）
◆登場條件：A.認識的女孩在1人以下（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且藝術能力值在50以上，於選擇藝術學習指令時登場
B.認識的女孩在2人以上（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且藝術能力值在65以上，於選擇藝術學習指令時登場
C.數次與片桐參加同一個社團時登場，若於社團集訓前仍未登場，將於社團集訓時登場
D.有時會於伊集院家的耶誕晚會上登場
◆著重能力：藝術、容姿
◆告白條件：體力50以上、文科60以上、理科60以上、藝術120以上、運動60以上、人緣90以上、容姿100以上、毅力20以上、壓力50以下

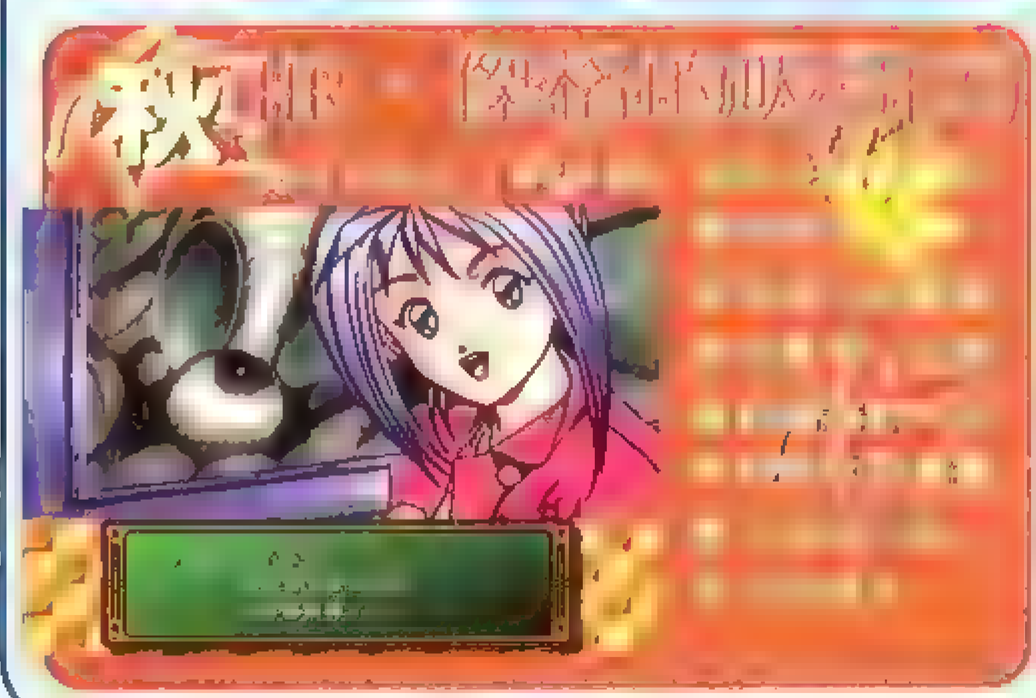


## 季節事件

想要親近歌聲美妙、滿口英文的片桐，首先必須在藝術方面下功夫，例如加入美術社或管樂社較佳，在與片桐的談話中，最好避免過於隨便、噁心的談話，儘量保持一定程度的禮儀。











純愛手札角色浪漫誌愛記事……

攻略地帶 Solution
★純愛手札★

## 學校事件

## 古式的利加





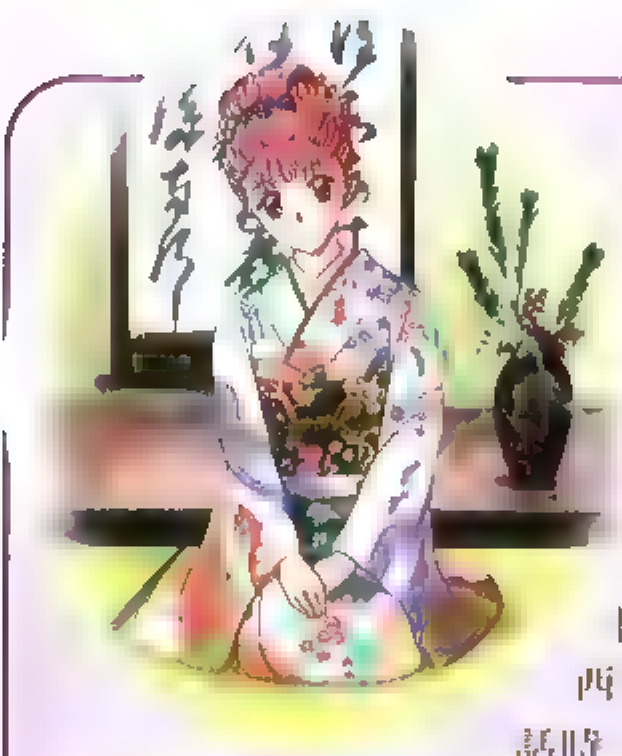
◆生　日：6月13日
◆星　座：雙子座
◆血　型：B型
◆身　高：157cm

◆三　圍：一年級 80.59.84
(B.W.H)　二年級 81.60.84
三年級 82.60.84
◆參加社團：網球社
◆興　趣：編織
◆未來出路：二流大學
◆最佳生日禮物：95年 土偶
96年 音樂盒
97年 盆栽





◆喜歡的約會地點：中央公園、神社
◆討厭的約會地點：室內遊樂場、保齡球館、KTV
◆登場條件：A.認識的女孩在1人以下（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且運動、容姿能力值在81以上，於選擇運動學習指令時登場
B.認識的女孩在2人以上（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且運動、容姿能力值在84以上，於選擇運動學習指令時登場
C.詩織不是參加網球社，且數次與古式參加同一個社團時登場，若於社團集訓前仍未登場，將於社團集訓時登場
D.有時會於伊集院家的耶誕晚會上登場
◆著重能力：運動、容姿
◆告白條件：體力70以上、文科60以上、理科60以上、藝術60以上、運動120以上、人緣60以上、容姿100以上、毅力20以上、壓力50以下



個性是傻郎中的古式，喜歡的男孩卻是運動神經發達、且注重外貌的男生，因此你知道要加強什麼了吧?!參加網球社後在比賽時打敗對手，將可大幅提昇與古式的關係；雖然古式喜歡東西都很奇怪，但與古式談話時，最好別挑太古怪的話說，否則引起她的反感是必然的。在控制登場女孩人數上，應儘量避免虹野的登場與避免向好雄探聽優美的情報、婉轉拒絕優美的邀約…等。

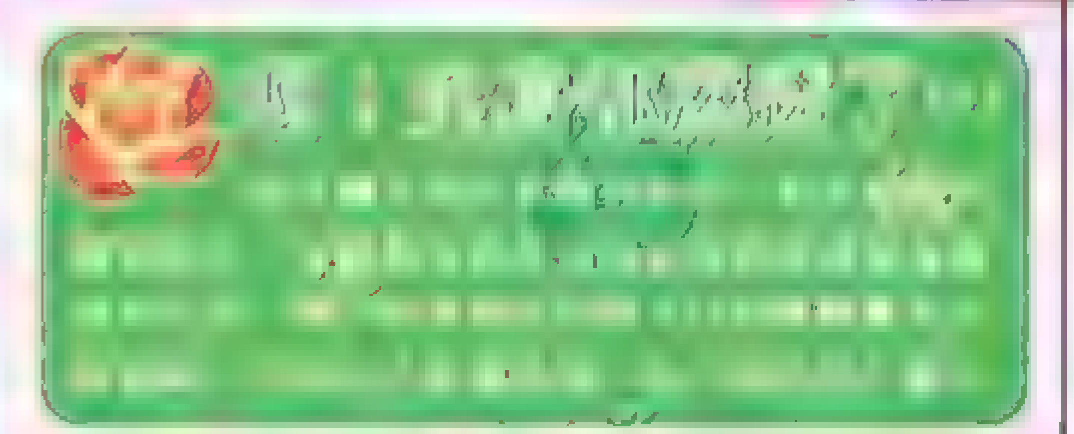


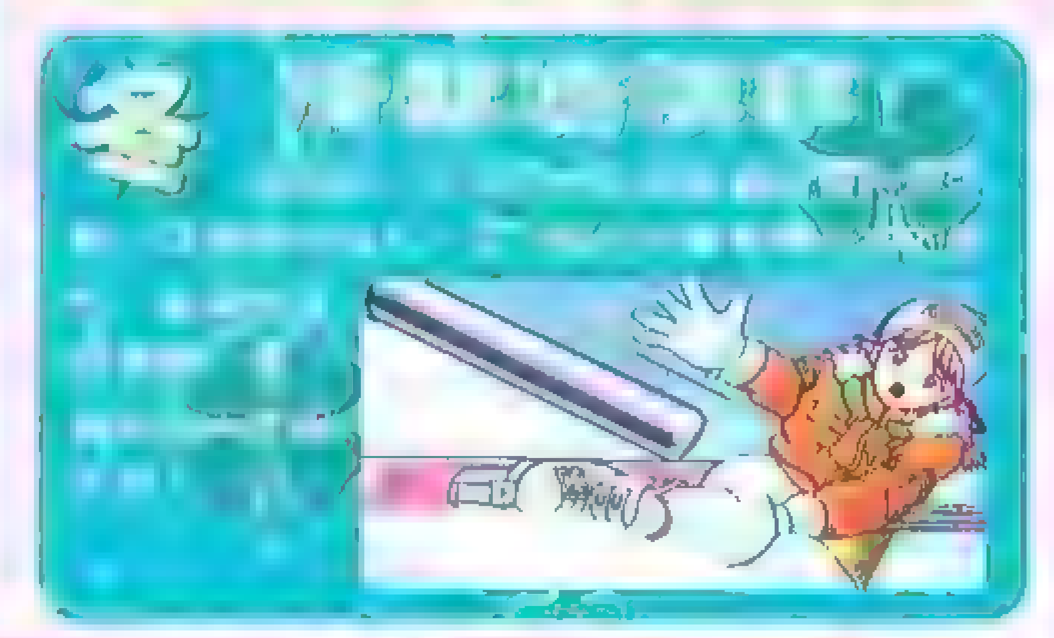











# 清川望

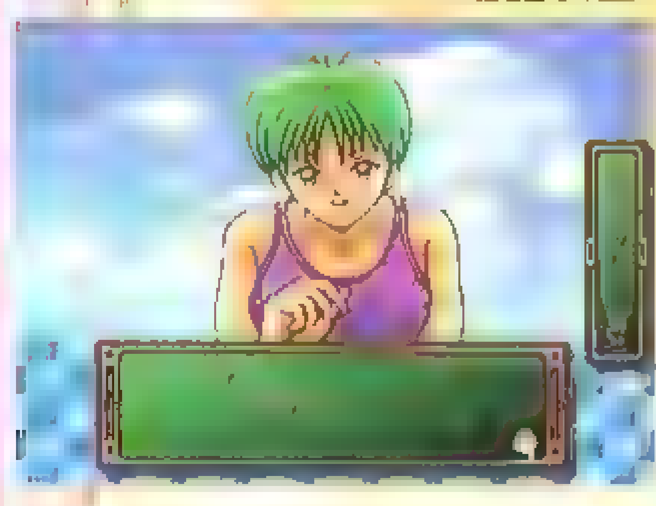


(B.W.H) 一年級 82.58.83
二年級 83.58.83
三年級 83.59.84
◆ 游泳社
◆興趣：跑步
◆ 職業游泳選手
◆最佳生日禮物：95年 花束
96年 緞帶
97年 裙子

◆ 12月3日
◆ 射手座
◆ A型
◆ 163cm



◆ 游泳池、海邊、滑雪場、溜冰場
◆ 圖書館、體育館
◆ A.認識的女孩在1人以下（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且運動、毅力能力值在31以上，於選擇運動學習指令時登場



B.認識的女孩在2人以上（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且運動、毅力能力值在71以上，於選擇運動學習指令 時登場
C.詩織不是參加游泳社，且數次與清川參加同一個社團時登場，若於社團集訓前仍未登場，將於社團集訓時登場
D.有時會於伊集院家的耶誕晚會上登場
◆ 運動、毅力
◆ 體力60以上、文科60以上、理科60以上、藝術60以上、運動120以上、人緣60以上、容姿100以上、毅力70以上、壓力50以下

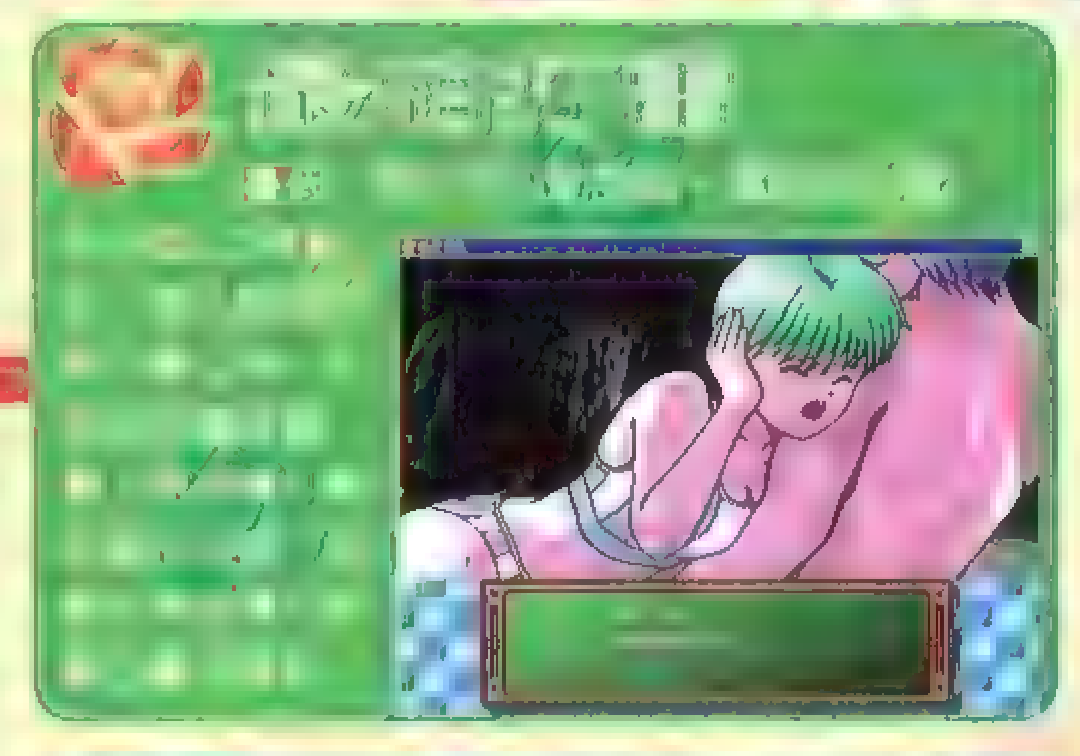
不喜歡讀書的清川，卻是個在運動方面表現傑出的游泳健將，所以要追求她必須從運動方面著手。由於清川對自己沒什麼自信，且表現得非常男性化，但是她還是非常渴望別人以女孩的方式來對待她的，因此談話時只要經常讚美她，便容易得到她的好印象。為了畢業後能與清川一起加日企業的職業選手，所以社團活動的活躍是不可避免的。

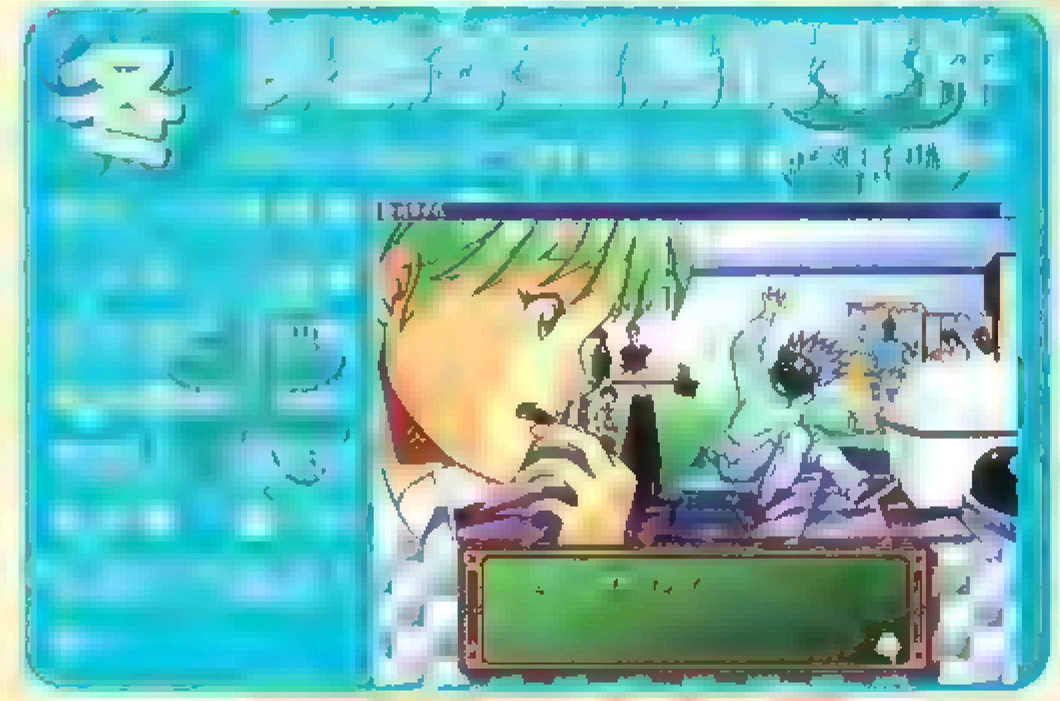
## 季節事件









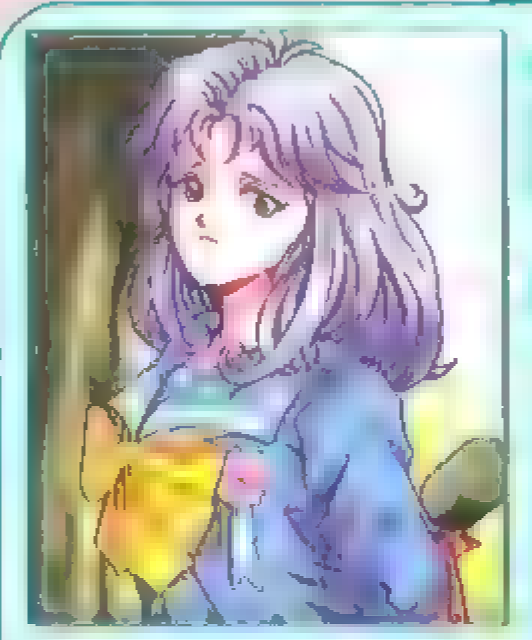


# 學校事件

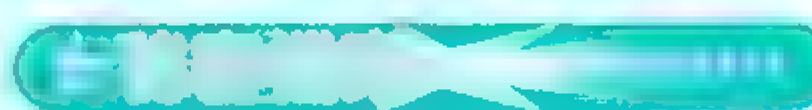
## 95～98年行事曆參考表

| 年度 | 季節 | 月份 | 日期 | 行事曆 |
|---|---|---|---|---|
| 95 | 春 | 4 | 4日 | 開學典禮 |
| | | 5 | 3～5日 | 黃金週假期 |
| | | 6 | 3日 | 體育祭 |
| | 夏 | 7 | 10～15日 | 期末測驗 |
| | | | 24日 | 暑假開始 |
| | | 8 | 14～19日 | 社團集訓 |
| | | | 31日 | 暑假結束 |
| | | | (隨機發生) | 雙約會 |
| | | 9 | | |
| | 秋 | 10 | 14日 | 文化祭 |
| | | 11 | | |
| | | 12 | 11～16日 | 期末測驗 |
| | | | 25日 | 耶誕晚會 |
| | | | 25日 | 寒假開始 |
| 96 | 冬 | 1 | 1日 | 神社參拜 |
| | | | 7日 | 寒假結束 |
| | | 2 | 14日 | 情人節 |
| | | 3 | 4～9日 | 期末測驗 |
| | | | 14日 | 白色情人節 |
| | | | 24日 | 春假開始 |
| | 春 | 4 | 3日 | 春假結束 |
| | | 5 | 3～5日 | 黃金週假期 |
| | | 6 | 1日 | 體育祭 |
| | 夏 | 7 | 15～20日 | 期末測驗 |
| | | | 25日 | 暑假開始 |
| | | 8 | 12～17日 | 社團集訓 |
| | | | 31日 | 暑假結束 |
| | | | (隨機發生) | 雙約會 |
| | | 9 | 9～14日 | 校外教學 |
| | 秋 | 10 | 12日 | 文化祭 |
| | | 11 | | |
| | | 12 | 9～14日 | 期末測驗 |
| | | | 24日 | 耶誕晚會 |
| | | | 25日 | 寒假開始 |
| 97 | 冬 | 1 | 1日 | 神社參拜 |
| | | 2 | 14日 | 情人節 |
| | | 3 | 3～8日 | 期末測驗 |
| | | | 14日 | 白色情人節 |
| | | | 24日 | 春假開始 |
| | 春 | 4 | 3日 | 春假結束 |
| | | | 4日 | 升學、就業輔導 |
| | | 5 | 3～5日 | 黃金週假期 |
| | | 6 | 7日 | 體育祭 |
| | 夏 | 7 | 14～19日 | 期末測驗 |
| | | | 24日 | 暑假開始 |
| | | 8 | 11～16日 | 社團集訓、甲子園比賽 |
| | | | 31日 | 暑假結束 |
| | | | | 雙約會 |
| | | 9 | | 與不良少年老大戰鬥 |
| | 秋 | 10 | 11日 | 文化祭 |
| | | 11 | | |
| | | 12 | 8～13日 | 期末測驗 |
| | | | 25日 | 寒假開始 |
| 98 | 冬 | 1 | 1日 | 神社參拜 |
| | | | 3日 | 全國大賽、參展表揚 |
| | | | 7日 | 寒假結束 |
| | | 2 | 14日 | 情人節 |
| | | | 23日 | 升學考、就業考 |
| | | 3 | 1日 | 畢業典禮、結局 |







◆三圍 ：一年級 90.60.88
(B.W.H) 二年級 92.61.89
三年級 93.61.89

◆ 無

◆ 劉寶商店櫥窗

◆ 模特兒

◆ 95年 金髮飾
96年 銀戒指
97年 白金十字架

◆ ：11月15日

◆ ：天蠍座

◆ 0型

◆ 167cm

◆ 海邊、滑雪場

◆ 中央公園、動物園、圖書館、保齡球館、體育館、溜冰場

◆ A.認識的女孩在1人以下（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且容姿能力值在101以上，於選擇容姿學習指令時登場

B.認識的女孩在2人以上（藤崎詩織、早乙女優美、館林見晴除外）且容姿能力值在126以上，於選擇容姿學習指令時登場

C.有時會於伊集院家的耶誕晚會上登場



◆ 著重能力：藝術、人緣、容姿

◆ 體力60以上、文科60以上、理科60以上、藝術90以上、運動60以上、人緣100以上、容姿140以上、毅力20以上、壓力50以下

外表冷傲性感的鏡，擁有高中生所沒有的成熟氣質，但是她內心的另外一面其實是與外表大不相同的。為了搭配她出色的外表，也只有容姿出色的美男子才有資格留在她的身邊，因此容姿的提昇是必須達成的條件，在提昇了容姿之後，接著便要加強人緣及藝術的能力，才能提昇鏡的良好印象；而談話時，除了滿足她一切的要求之外，像奴隸一般的哈巴狗奉承行徑才能擄獲芳心。



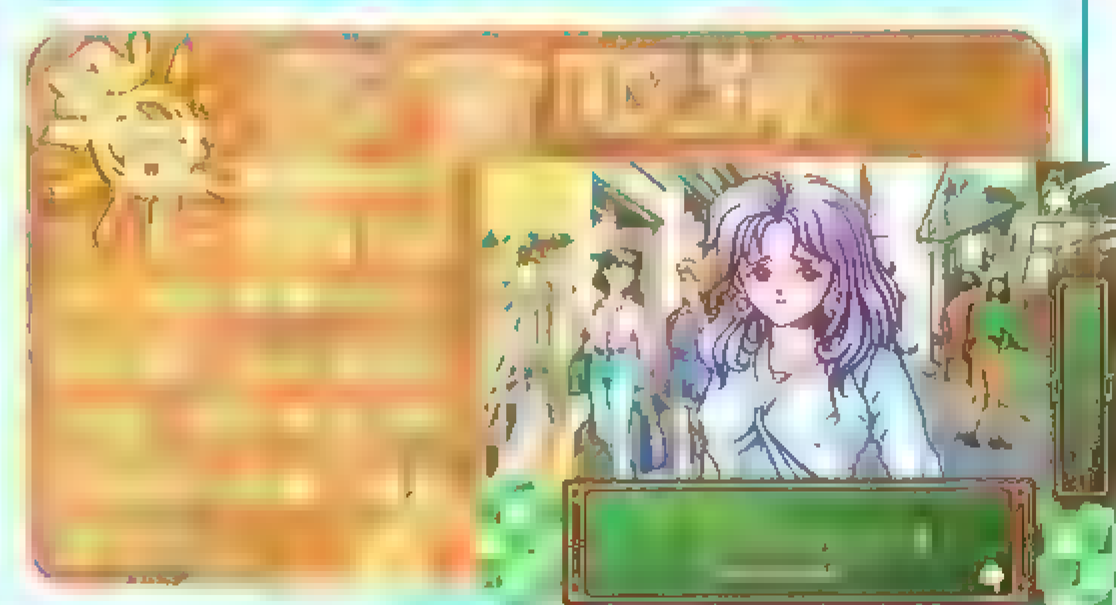


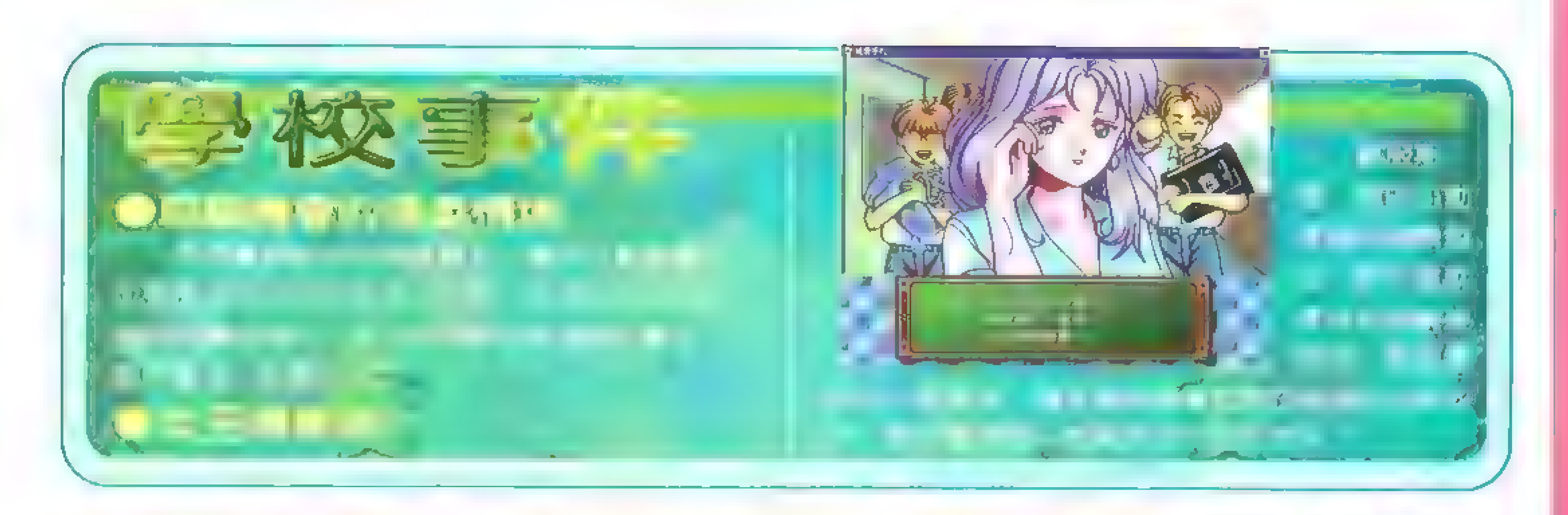











## 約會地點事件發生表

| 約會地點 | 可前往時間 | 事件發生對象 |
|---|---|---|
| 附近的公園 | 遊戲一開始 | 詩織 |
| 中央公園 | 95年6月 | 詩織、虹野、古式、美樹原、優美 |
| 購物街 | 遊戲一開始<br>每年12月大拍賣 | 紐緒、虹野、鏡 |
| 水族館 | 95年12月 | 古式 |
| 動物園 | 遊戲一開始<br>95年12月引進無尾熊 | 紐緒、美樹原 |
| 植物園 | 96年6月 | 古式、清川 |
| 天文台 | 96年12月 | 片桐 |
| 美術館 | 95年9月<br>95年9～11月名畫家展<br>97年3～5月雕塑展<br>97年9～11月HR・傑格展 | 片桐、清川 |
| 圖書館 | 遊戲一開始 | 如月、朝日奈 |
| 室內遊樂場 | 遊戲一開始<br>96年9月設立賭博電玩區 | 紐緒、朝日奈 |
| KTV | 97年3月 | 片桐 |
| 保齡球館 | 96年9月 | 紐緒、清川 |
| 遊樂園 | 遊戲一開始<br>每月第一個星期日有超人劇場<br>8月舉行遊行隊伍 | 詩織、如月、紐緒、鏡、朝日奈、美樹原、優美 |
| 體育館 | 96年3月 | 虹野、優美 |
| 電影院 | 95年6月 | 如月 |
| 音樂廳 | 遊戲一開始 | 朝日奈 |
| 游泳池 | 暑假期間<br>96年開始設置滑水道 | 詩織、虹野 |
| 海邊 | 暑假期間 | 如月、片桐、清川 |
| 滑雪場 | 寒假期間 | 古式、鏡、優美 |
| 溜冰場 | 寒假期間 | 朝日奈、美樹原 |
| 神社 | 每年8月第一個星期日有緣日活動<br>96年有迷你遊戲<br>97年有煙火大會 | |









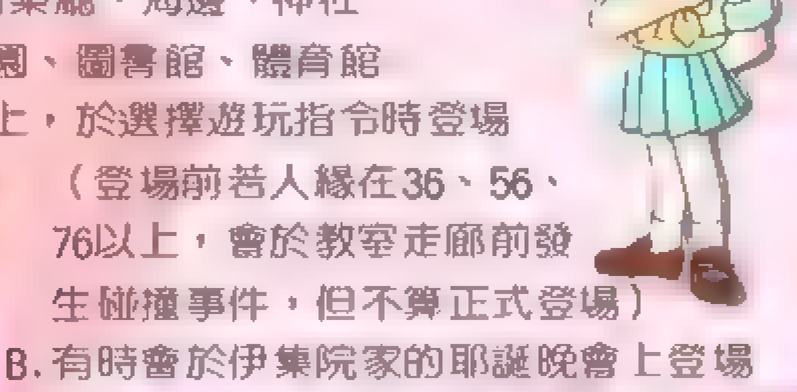

◆ 日　10月17日
◆ 座　天秤座
◆ 型　B型
◆ 高　159cm

◆三圍　：一年級　83.59.85
（B.W.H）　二年級　83.60.86
　　　　　三年級　85.60.86
◆社團　：無
◆　　到任何流行場所閒晃
◆未來出路　：自由業
◆
95年　優格菌種
96年　滑雪板
97年　攜帶型視訊電話

◆　KTV、音樂廳、海邊、神社
◆　中央公園、圖書館、體育館
◆　A.人緣在91以上，於選擇遊玩指令時登場
（登場前若人緣在36、56、76以上，會於教室走廊前發生碰撞事件，但不算正式登場）
B.有時會於伊集院家的耶誕晚會上登場
◆　力　人緣、容姿
◆　體力60以上、文科70以上、理科70以上、藝術70以上、運動80以上、人緣120以上、容姿100以上、毅力30以上、壓力50以下



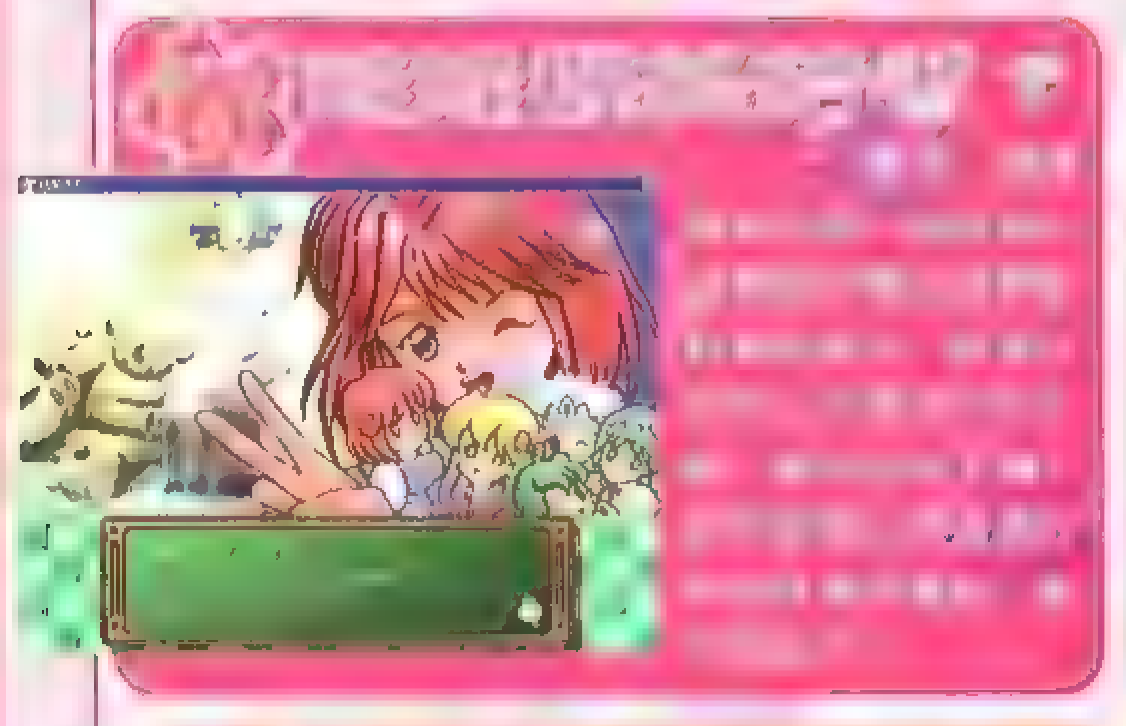




不喜歡讀書、愛玩又會玩，因此注重人緣的提昇便能獲得她的好感，因為個性直率，所以說話時儘量避免裝模作樣、實話實說最好，想要看到與朝日奈一起做弊的事件嗎？維持能力值文科在28、理科28、藝術28、人緣81時，測驗成績在197時就一定能看到。





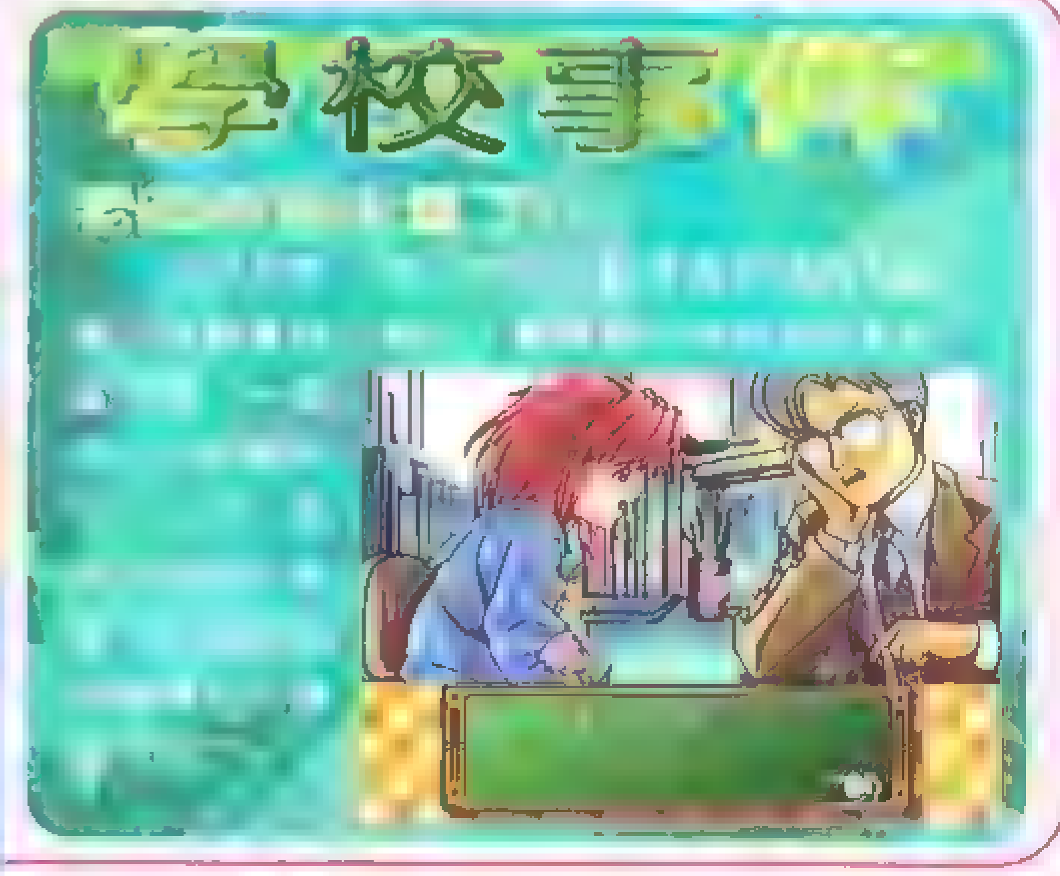













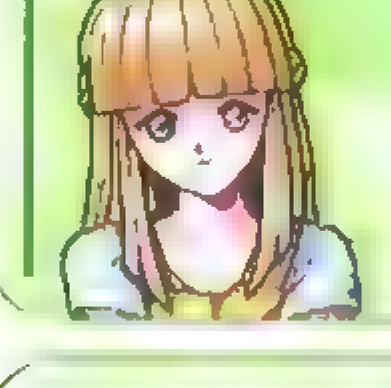

# 美樹原愛

- ◆三圍（B.W.H）：一年級 78.57.79
  二年級 78.58.79
  三年級 79.58.80
- ◆參加社團：無
- ◆興趣：帶寵物出外玩耍
- ◆未來出路：二流企業
- ◆最佳生日禮物
  95年　尚未登場
  96年　喵喵布娃娃
  97年　小兔子手套

- ◆生日：9月5日
- ◆星座：處女座
- ◆血型：A型
- ◆身高：150cm

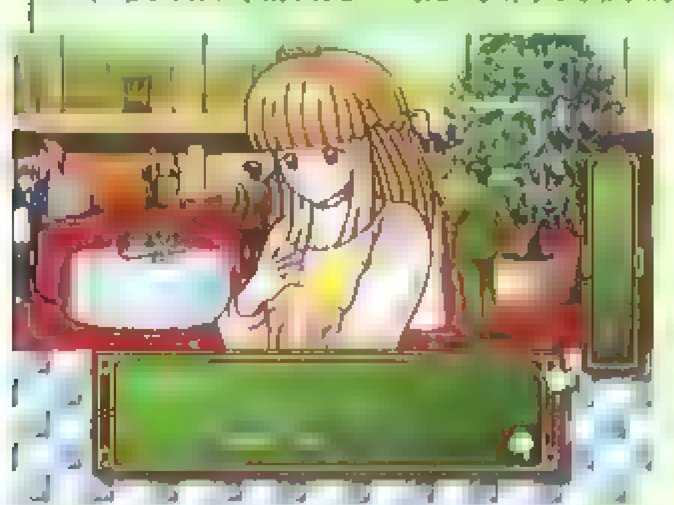


- ◆喜歡的約會地點：購物街、動物園、天文台
- ◆討厭的約會地點：美術館、圖書館、體育館、滑雪場
  （絕對不會接受邀約）
- ◆登場條件：A.主角在學校非常活躍時，如體育祭競賽取得冠軍、考試成績排名左半部…等，有50%的機率於伊集院家的耶誕晚會上登場
  B.若伊集院家的耶誕晚會上沒有登場，將於情人節經由詩織介紹登場



- ◆著重能力：文科、理科、藝術、人緣、容姿
- ◆告白條件：體力60以上、文科80以上、理科80以上、藝術80以上、運動60以上、人緣90以上、容姿100以上、毅力20以上、壓力50以下

對男性有害羞恐懼症的女孩美樹原，雖然很容易便能提昇好感度，但其實也是所有女孩子中最容易吃醋的，因為有事沒事就喜歡以炸彈威脅人！談話時只要挑愈噁心、愈不要臉的話說，就可將美樹原哄得服服貼貼。在控制登場女孩人數方面，較理想的是只讓美樹原、詩織與優美這三人登場

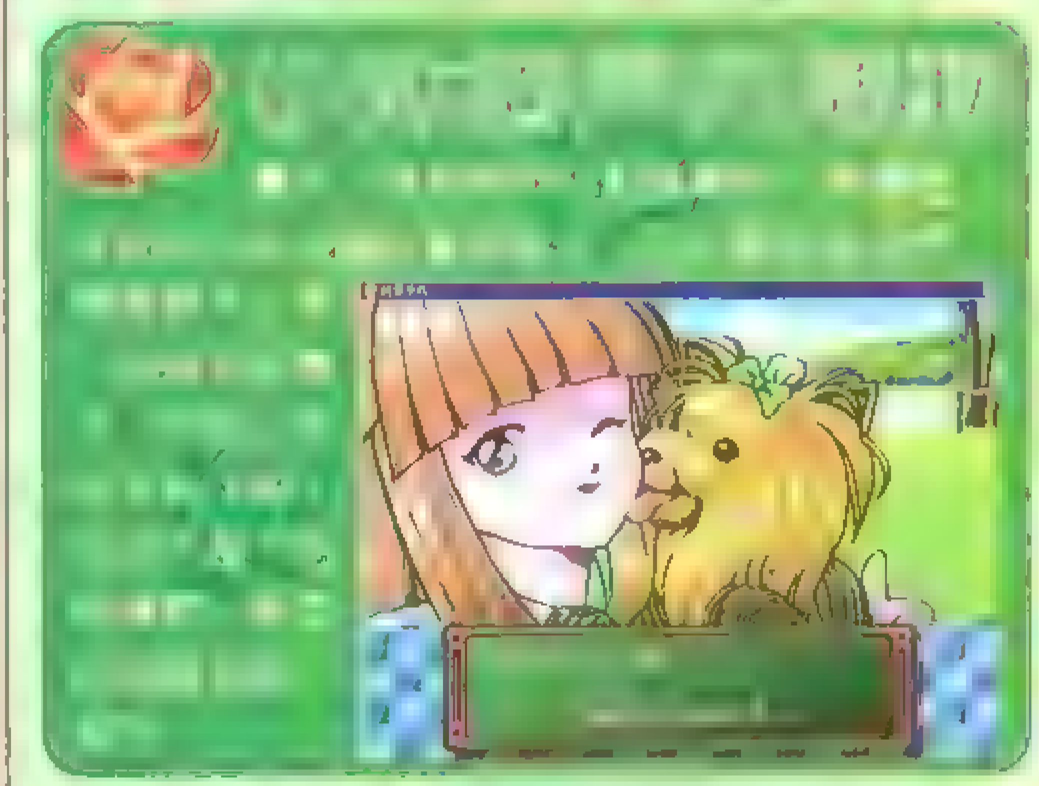


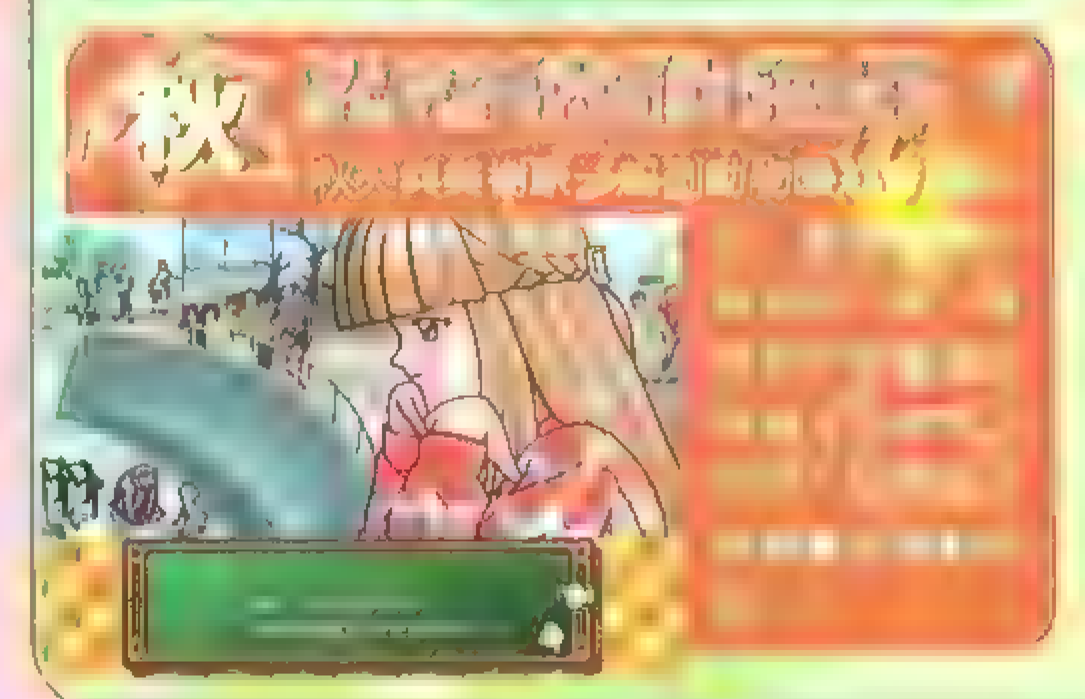


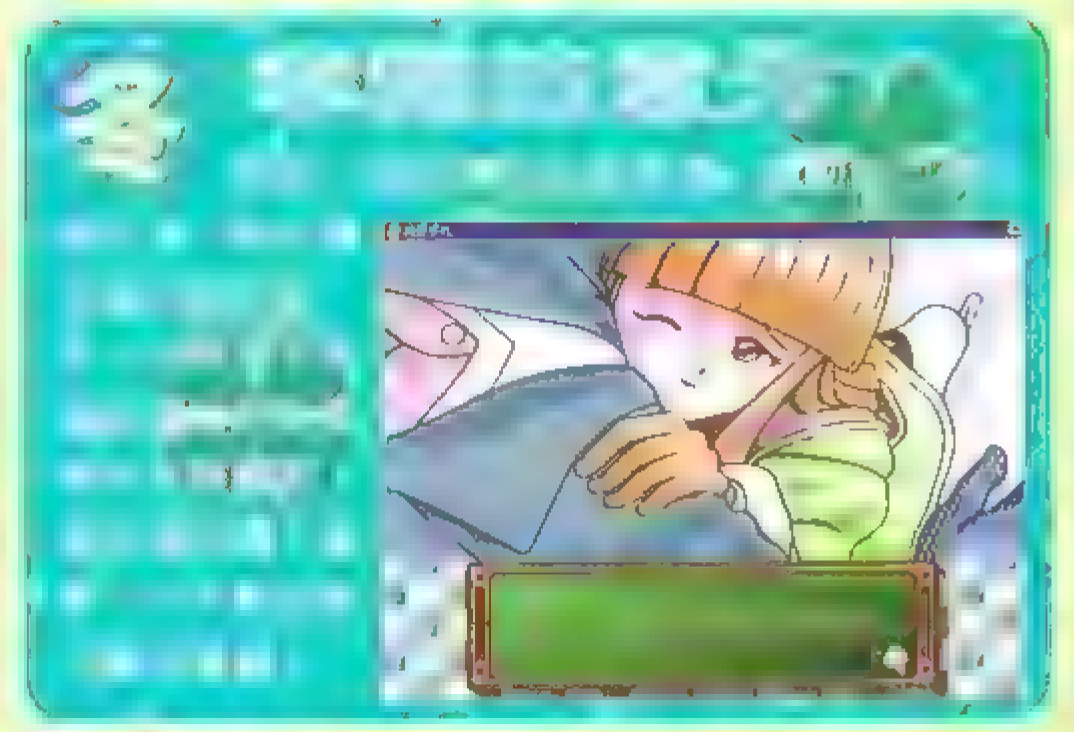
# 攻略聖地 Solution
★純愛手札★

## 季節事件













| 升學、就業出路 | 合格條件 |
| --- | --- |
| 一流大學 | 文科、理科、藝術參數合計561以上 |
| 二流大學 | 文科、理科、藝術參數合計560以上 |
| 三流大學 | 文科、理科、藝術其中兩項參數120以上 |
| 一流企業 | 一流大學合格條件＋人緣或容姿參數其中之一61以上 |
| 二流企業 | 二流大學合格條件＋人緣或容姿參數其中之一61以上 |
| 三流企業 | 二流大學合格條件＋人緣或容姿參數其中之一61以上 |
| 專業出路 | 社團經驗值達410以上，並擁有特殊成就 |





# 早乙女優美



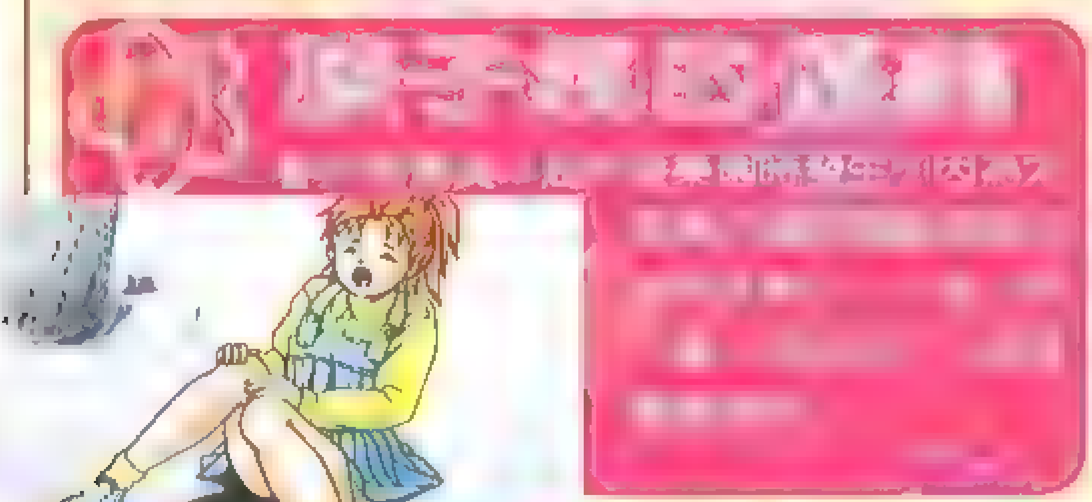
◆　　　5月16日
◆　　　牡牛座
◆　　　O型
◆　　　155cm

◆三圍（B.W.H）：一年級 79.59.82　二年級 81.60.84
◆參加社團：籃球社
◆興趣：電玩
◆未來出路：尚未畢業
◆結局生日禮物：
95年　尚未登場
96年　超人變身組合
97年　鬥魂歷史大全



◆喜歡的約會地點：室內遊樂場、遊樂園、游泳池、海邊、滑雪場、神社
◆討厭的約會地點：植物園、美術館、圖書館
◆登場條件：96年4月的開學典禮上一定會登場
◆著重能力：運動、人緣、容姿
◆告白條件：體力60以上、文科60以上、理科60以上、藝術60以上、運動90以上、人緣80以上、容姿100以上、毅力40以上、壓力50以下

## 季節事件









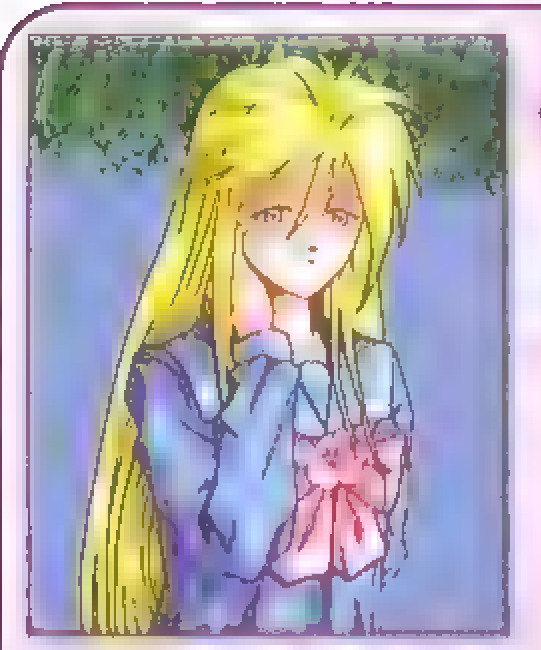


## 學校事件

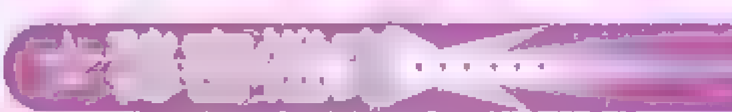



館林見晴
◆三圍　　：？？？
◆參加社團：文藝社
◆興趣　　：尋找喜歡的男孩
◆生　日　3月3日
◆星　座：雙魚座
◆血　型：A型
◆身　高：153cm
老是不小心在走路時撞到人，連名字也不知道的神秘女子，而從考試成績表及家中的答錄機得知她姓『館林』，根本無從約她出去，對她的印象只有她像無尾熊般的髮型。如果想引起她的注意，那麼好好地充實自己吧！

# 特殊事件



# 伊集院麗



- ◆生　日：8月28日
- ◆星　座：處女座
- ◆血　型：AB型
- ◆身　高：172cm



- ◆三圍　：？？？
- ◆參加社團：無
- ◆興趣　：收集寶石



光輝高中理事長的孫子、也是伊集院財團小開的伊集院，全身上下散發出無限的魅力，是學校中的風雲人物，受到女孩子的歡迎，但卻令男孩子倒盡胃口。而在每年的耶誕節前夕，家中會舉辦耶誕晚會，邀請所有親朋好友參加，主角當然也不例外啦，不過條件較爲嚴苛就是了，95、96、97年的容姿分別達到70、100、120，而運動分別達到150、175、200時便可參加了。

從小便得裝扮成男孩的伊集院，其實是個女孩子，關於這點她也覺得很無奈，但是…，老是挖苦主角的她，莫非…?!



## 特殊事件

純愛手札角色別浪漫戀愛記事……

# 魔鬼戰將

## COMMANDOS

在此要先跟眾多讀者致歉，由於筆者右手即將開刀，因此本期只能先趕出到第十二關的部份，等到下期時筆者將[illegible]的關卡攻略隨後補登，敬請各位見諒。

# 中

# 戰術指引

▲Dr.[illegible]




## Pyrotechnics

◆執行隊員：綠扁帽、狙擊手

◆任務目的：爆破基地內的儲油設施，並搭乘前來接應的吉普車脫逃

◆[illegible]：雖然這一關敵人很多，但都是單兵編組，所以大多可以用綠扁帽解決。另外基地內有兩座軍營，其中一座是石頭造的，無法用油桶爆破，所以還是盡量別去驚動警報。狙擊手有六發精準來福槍彈，雖然不算少，但最好還是省點使用。



▼[illegible]後，[illegible]現



▲利用聲波引誘裝置誘殺敵兵

[illegible]綠扁帽利用聲波引誘裝置誘殺[illegible]敵兵，[illegible]下的[illegible]，如果[illegible]



▲砲手需用狙擊的方式才能解決

邊的話，有時會被發現。記著解決敵兵後要藏好屍體，不然被發現時便會觸動警報。至於最右邊的砲台，最好用狙擊槍解決，不然撤退時可是會被[illegible]幹掉的。

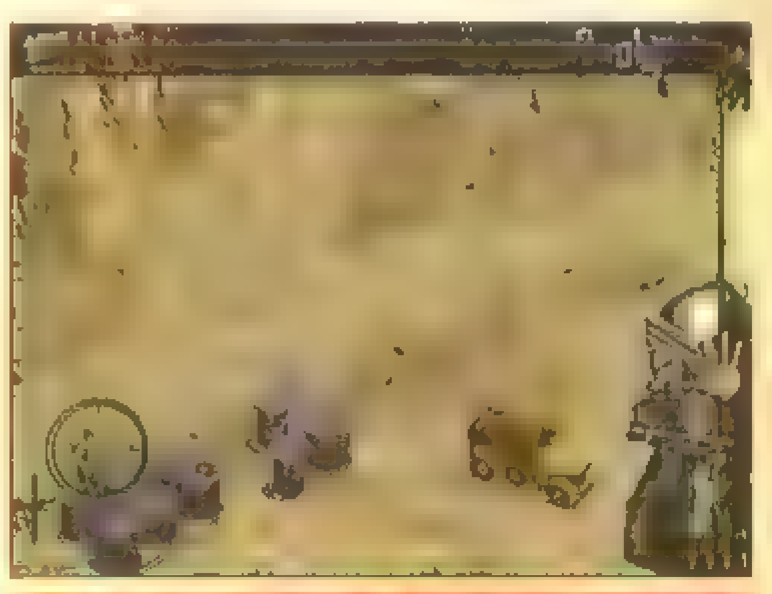
有沒有注意到綠扁帽可以攀爬山崖？先派狙擊手狙殺東邊山腳下的哨兵，這時基地內會有個巡邏兵會發現其屍體，而跑出基地查看；這時注意其視野，再讓綠扁帽爬下山崖，然後在該敵兵尚未完全到達哨兵處時予以刺殺。這裡的時間差要掌握準確一點，太早或太晚都會被發現或觸發警報。



▼在其視野之外開槍擊斃他吧！

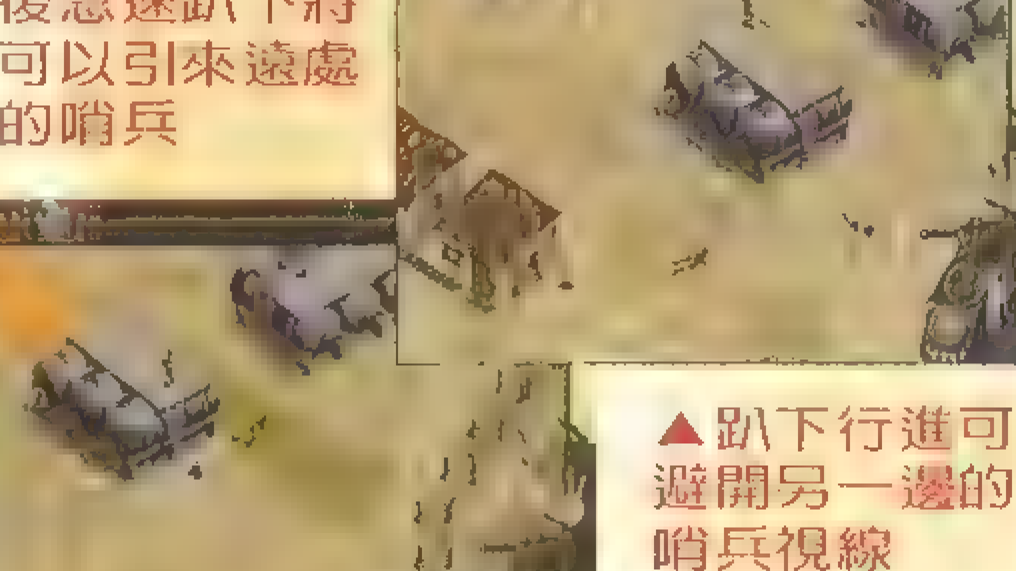
▲當查覺哨兵屍體的敵人前往查看時，綠扁帽可以由山壁攀下予以刺殺

接下來再讓狙擊手解決西邊油桶旁的敵兵，但要注意別被其他人發現，同時要在該敵兵走到最西邊時再擊殺，以免其屍體被人發現。然後讓綠扁帽回到山上，再讓從山路往下伏進，盡速靠到左邊的油桶旁（剛剛的敵兵屍體旁）。



[illegible]

接下來就簡單了，[illegible]敵兵的視野，然後將基地西方的巡邏兵及哨兵一一解決，再到左邊的敵兵全部有成[illegible]比較麻煩的是基地右邊的敵兵，由於哨兵們會相互支援，所以得先標定上方哨兵的視野，然後伏行到其視野較遠處，



▼在此處站立後急速趴下將可以引來遠處的哨兵

▲趴下行進可避開另一邊的哨兵視線

▶從旁邊的樓梯上去解決敵兵

這時他仍然不會發現；然後讓綠扁帽[illegible]再下，這時[illegible]，而走過來看個究竟，這時你便可以趁機刺殺。只要解決了這個哨兵，那其他敵兵就很容易解決了。

讓狙擊手解決道路橋旁的機槍手及巡邏兵後，便可以準備爆破任務了；由於一引爆油桶便會觸動警報，所以隊員必須從基地外引爆，因此得先將週遭的油桶排成可連續引爆的位置（山上也有一些油桶），然後再從外面以手槍引爆（別太靠近，否則會被炸到）。成功的話，四座儲油設施便會一起爆破，然後隊員再搭上從東邊橋上前來接應的吉普車便可安然過關。

將油桶排好後再從基地外面引爆，便可以完成任務並順利脫逃

★攻略秘笈 魔鬼戰將（中）戰術指引……

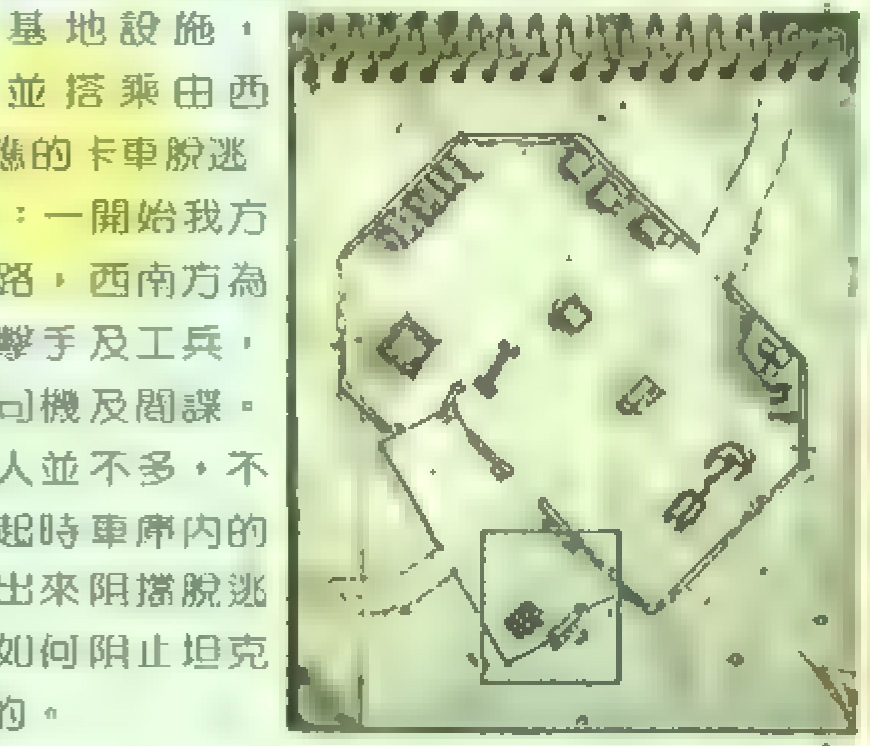
# 攻略秘笈 Solution

★魔鬼戰將★

## 第9關 A Courtesy Call

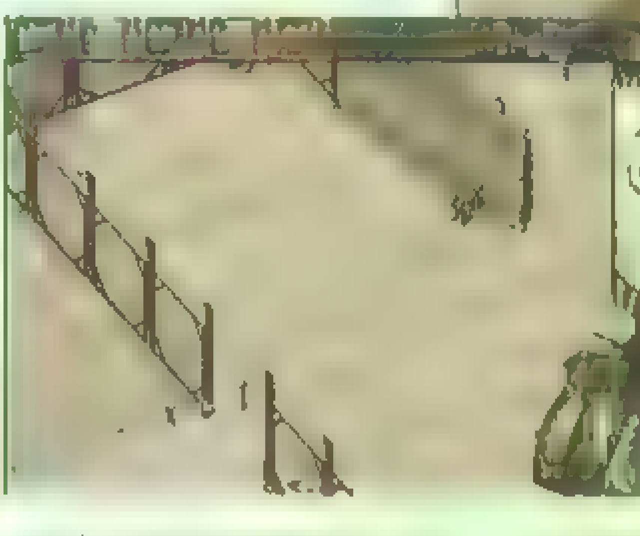
◆參加人員：綠扁帽、狙擊手、工兵、司機、間諜

◆任務目的：爆破指揮部、彈藥庫、碉堡、通訊雷達及連絡站等指定之五項基地設施，並搭乘由西南方前來接應的卡車脫逃



◆攻略提示：一開始我方隊員分為兩路，西南方為綠扁帽、狙擊手及工兵，東北方則是司機及間諜。這一關的敵人並不多，不過在警報響起時車庫內的豹式坦克會出來阻擋脫逃之路，所以如何阻止坦克是相當重要的。

首先讓已偽裝過的間諜混入敵基地，先解決東側門口的哨兵及巡邏單兵，然後再由內往外清除西側門口的防線，讓另一路的綠扁帽得以進入基地內。接下來讓間諜及綠扁帽合作解決上方的三名哨兵及巡邏單兵，這樣基地內側就只剩下一組由士官及兩名士兵所組成的巡邏隊了。



▼先讓間諜進入基地毒殺兩側入口旁的哨兵

▲配合綠扁帽將可以解決大多數的敵軍

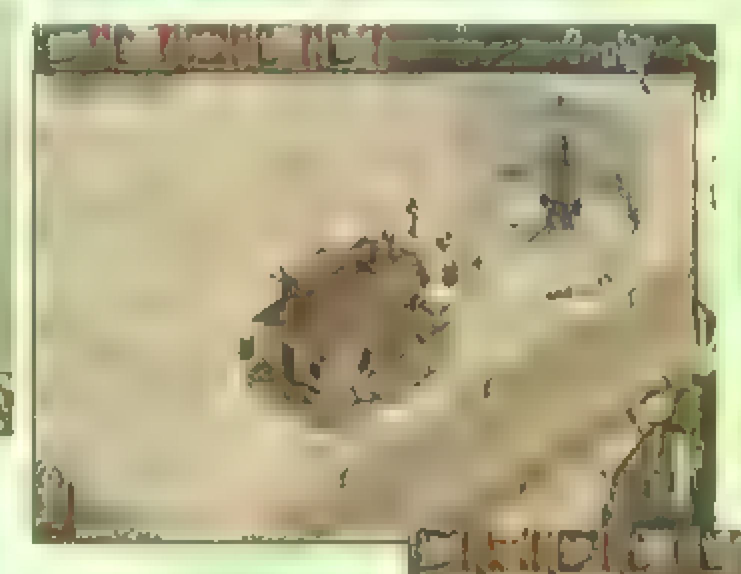
接下來讓間諜去誘開巡邏隊的注意，然後讓狙擊隊員連續擊殺這三名敵兵（速度要快！）；若成功的話，就可以慢慢執行任務了。接下來先讓司機進入基地並開走西北方的油罐車，然後將它堵在三輛坦克所停放的車庫之左側及中央門口之間，這樣到時警報響起時，便可以阻止並破壞其中兩輛坦克。



▼將油罐車停在此處便可以阻擋坦克的行動

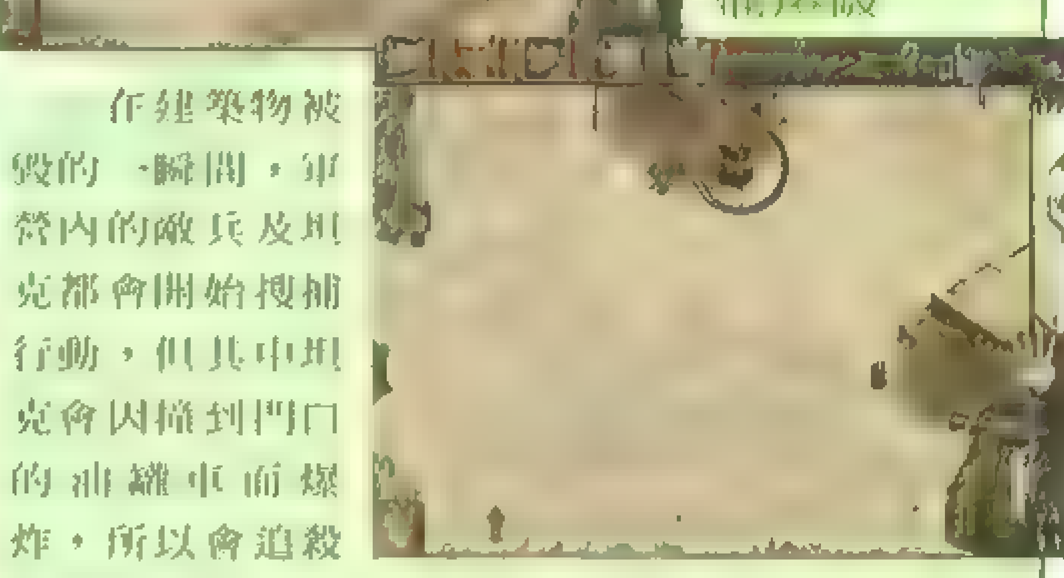
▲在這時狙擊手的連續狙擊是關鍵

先讓工兵在西北方的碉堡及東南方的通訊雷達處放置搖控炸彈，然後讓綠扁帽將中間四個油桶的其中兩個分別搬到中央的指揮部及彈藥庫旁。接下來讓所有隊員都撤退到西方的門口等待，然後讓狙擊手擊爆兩個目標旁的油桶！



◀這裡及上方的碉堡需要用遙控炸彈引爆

▼中間兩處房屋可用油桶炸毀



在建築物被毀的一瞬間，軍營內的敵兵及坦克都會開始搜捕行動，但其中坦克會因撞到門口的油罐車而爆炸，所以會追殺隊員的就只剩士兵；這時一邊讓狙擊手與眾人會合，一邊讓工兵引爆剩下兩枚炸彈，然後等卡車來接應時再集體衝上卡車即可過關。



跟著大家一起

# 第10關 Operation Icarus

◆執行隊員：綠扁帽、狙擊手、工兵、司機

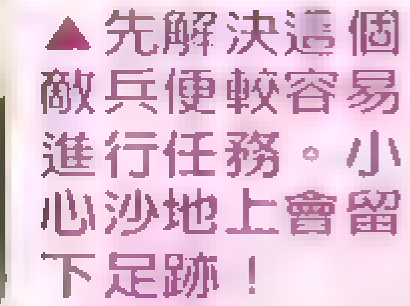
◆任務目的：拯救被俘的飛行員、爆破雷達站及兩架急降下爆擊機，然後搭乘北方的飛機脫逃

◆攻略提示：先救出基地內監獄的飛行員，並帶他到較安全的地方。基地內東南方處有五輛坦克，其中有一輛是無人的，我方可以派司機搶過來納為己用。另外基地外的沙地可讓綠扁帽隱藏，可以妥善利用，不過要注意基地外的沙地上會留下足跡。

首先讓綠扁帽清除基地外圍的敵兵，要注意各敵兵的視野；至於三人巡邏隊的警覺範圍較大，所以避開其視線即可。記著妥善利用聲波引誘裝置及隱藏之技能，會有利於任務的進行

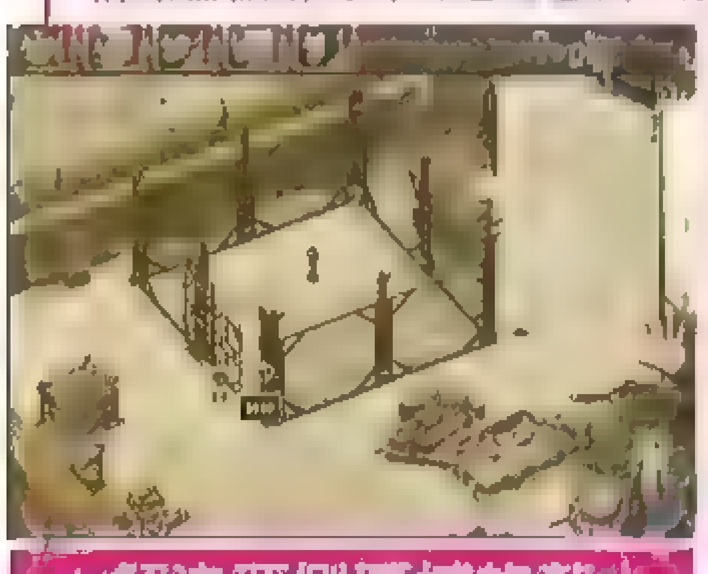


▼利用綠扁帽可隱藏在沙地的技能清除落單的敵人



▲先解決這個敵兵便較容易進行任務。小心沙地上會留下足跡！

接下來先解決基地西側大門的巡邏兵，然後再清除監獄附近的其他巡邏兵，以救出飛行員（柵門可直接由外打開）。先讓飛行員躲到較安全的地方，然後再讓陸戰隊員伏擊，解決整修中坦克旁邊的哨兵，然後再被發現前儘速將其屍體隱藏起來。



▲解決西側區域的敵人後便可以救出飛行員

這時有沒有看到東南方的角落有輛無人坦克（游標靠近時會變成可控制的圖形）？利用整修中坦克的掩護及聲波引誘裝置先解決哨兵，並將其屍體藏在左上方的箱子旁，然後看右側哨兵的視野，在其視野移開時立刻從右方衝出刺殺，再將這具屍體藏在剛才放屍體的地方。



▶趁敵兵的眼睛在瞄別處時衝過去給他一刀！

再解決另一名在走道附近巡邏的敵兵後（小心別被旁邊的哨兵發現），便將其他隊員及剛救出的飛行員一起集結到綠扁帽處，然後趁最下方的三人巡邏隊遠離時立刻登上坦克，這時在基地內的其它四輛坦克也會開始行動，要準備開戰了！

由於坦克不怕一般的機槍攻擊，所以真正有威脅的就是這四輛敵軍坦克。注意對方坦克的動態，並預先將砲管方向對好（先試射一砲即可調整），等到敵方坦克進入視野時，立刻開砲轟！除非人員或對方的砲口正好也面對我方坦克，否則應該可以順利解決對方。接下來先等敵人坦克移動，然後用守株待兔的方式解決其它兩輛。還有一輛呢？原來跑到北方預定脫逃的道路去了！在基地大門內擺好陣勢，等它一回來就開火轟掉！至於其他雜兵呢？要轟、要射或要輾都隨便啦！

等到敵人都不再出現後，就讓工兵下車並到預定爆破的建築物旁安裝定時炸彈，然後再回到坦克上並往北方移動（也可以多轟掉幾棟建築物以賺取評分）。這時道路旁會有三挺重機槍攻擊，而北方的軍營也會不斷出現敵兵，但對擁有強大火力及厚重裝甲的豹式坦克而言，都只是送死罷了。

等所有敵人全滅之後，我方所有人便可以下車。記得還有兩架爆擊機要摧毀嗎？將飛機旁邊的油桶搬到飛機旁，再開槍引爆即可完成任務。然後所有人便可以大搖大擺地利用正在跑道上的飛機，離開這處已成為廢墟的地方。

▼沿路的機槍手用坦克轟擊便可



▲將基地內的所有敵人消滅後，工兵便可下來用定時炸彈爆破另一處目標

# 第11關 In The Soup

◆[illegible] 綠扁帽、狙擊手、工兵、司機、間諜

◆[illegible] 爆破四座油井並搶奪東方的裝甲車從西北方脫逃

◆[illegible] 這一關守衛的敵兵可說是空前眾多，所以一定要先擬好作戰計畫。其中分散各地的一人巡邏隊雖然無法消滅，但可利用小屋來輾轉前進。除了利用間諜的分心及綠扁帽的聲波引誘裝置之外，利用留在沙地上的足跡及屍體也可以誘敵來。另外北方的隧道最好炸掉，可以阻止敵方的裝甲車前來妨礙脫逃。



首先要解決的，便是充斥在東南方街道上的眾多[illegible]；[illegible]麼多任務的各位，花點工夫應該可以解決這些敵軍。在[illegible]裡有個小技巧：[illegible]來誘敵，[illegible]，再[illegible]。只要沒被發現的話，[illegible]哦！



▼檢視戰果的兩人

▲小屋可說是綠扁帽的最佳藏身處

接下來的[illegible]便是中間[illegible]之路[illegible]。先[illegible]間諜到[illegible]，然後在南方的巡邏隊[illegible]解決[illegible]門口哨兵[illegible]之路中的某個哨兵會前來查看，[illegible]，然後再讓綠扁帽移動[illegible]，便不會被發現。

由於中間[illegible]之路的巡邏[illegible]共有三人會互相照應，所以先設法解決[illegible]城門的哨兵（提示：間諜可以用身體[illegible]哨兵『擋』到較隱秘的地方），然後再配合綠扁帽解決其他兩名，不過要注意其他敵[illegible]的視線，[illegible]。

[illegible]成功解決[illegible]之後，讓狙擊手在不會被發現的地方解決中央[illegible]的兩名哨兵[illegible]

▼隊員可藏匿在各處的房屋內以便見機行事



▲配合間諜及聲波引誘裝置誘開敵人，再由綠扁帽解決落單的敵兵

名會往返巡邏），然後讓間諜先解決北方隧道旁兩座油井南方[illegible]，再去吸引[illegible]中央巡邏隊的注意力，[illegible]綠扁帽解決[illegible]及兩[illegible]的哨[illegible]，然後[illegible]遙控炸彈安裝到中央及東方兩座油井的任務，再到北方的隧道旁安裝[illegible]？先讓工兵到兩座油井的南方趴下待命。

繼續讓間諜吸引住中央的巡邏隊，綠扁帽、狙擊手及司機[illegible]的[illegible]，進入停放在東方油井[illegible]的裝甲車內，然後讓司機將裝甲車經中央巡邏隊的[illegible]西北方的脫出點旁，再讓間諜[illegible]在西北方的巡邏隊尚未發現裝甲車時將其穩住



▲這便是[illegible]的裝甲車

接下來準備了！隧道旁的油井附近不是會有輛油罐車會來回穿梭嗎？算準手榴彈的投擲距離，然後在油罐車經過兩座油井之間時丟出手榴彈；如過果順利的話，爆炸的油罐車將會同時引爆兩座油井。這時工兵再將其它三枚搖控炸彈引爆，炸毀其餘兩座油井及隧道，然後再全速跑上裝甲車。

雖然裝甲車的裝甲沒甚麼堅硬，但至少還挨得住一定數量的子彈，所以只要爭取時間讓所有隊員都搭上裝甲車的話，要順利脫逃應該不是什麼難事，況且裝甲車還有機槍可以自衛哦！



▼算準油罐車的動向再以手榴彈引爆，便可同時炸毀兩處油井

▲在此放置遙控炸彈以阻住隧道

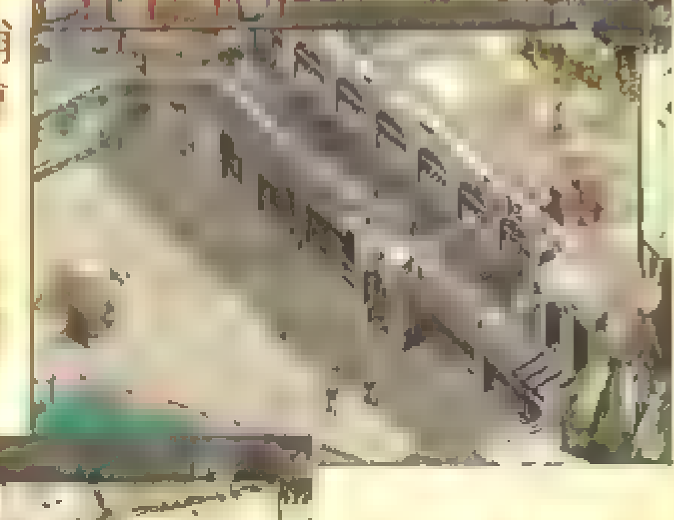
# 第12關 Up on the RoofUp on the Roof

◆[illegible]　綠扁帽、狙擊手、間諜

◆[illegible]　救出囚犯並從前方搭乘前來接應的卡車脫逃

◆[illegible]　一開始時除了間諜外的所有隊員都躲在房子內，因此必須先清出一些空間讓他們得以自由行動。別急著救人，先勘查一下地形，確認逃脫路線後，再將沿途上的敵人一一殲滅即可。若能善用間諜的話，不用狙擊手上場也可以完成清除路障的任務。地圖中有兩組巡邏隊，讓間諜去引開就好，別想要去殲滅他們，那可是自殺行動





▶這兩個哨兵解決後會方便許多

▼[illegible]從[illegible]協助

▼屍體誘殺術的範例

首先讓間諜吸引[illegible]，[illegible]綠扁帽趁著巡邏單兵通過其隱藏的房門時，[illegible]，再將屍體搬運到最西邊的陰暗角落處。接著讓[illegible]綠扁帽[illegible]樓梯[illegible]，[illegible]各敵[illegible]，[illegible]敵人[illegible]屍體藏好。由於[illegible]哨兵相互照應，所以要先讓間諜去引開對方哨兵的注意力，然後下手[illegible]

▼狙擊手藏匿的小屋後方是最佳的藏屍之處

▲從最西側的樓梯開始執行肅清任務

接下來便是屋頂上的眾多敵人了。本任務中以這個階段的[illegible]最難，[illegible]北邊的小屋內有狙擊手待命，所以可視[illegible]使用，不過在此將以不用狙擊手的方式來[illegible]，要[illegible]被敵人[illegible]？[illegible]是利用敵兵看到[illegible]屍體時，大多[illegible]而來查看的[illegible]方式：

1)[illegible]哨兵A及哨兵B[illegible]時，先標示哨兵B的視野。

2)當哨兵B的視野離開哨兵A的一瞬間，讓間諜用毒藥針劑毒殺哨兵A，再將游標恢復原狀，並離開其屍體[illegible]一點

3)當哨兵B回頭[illegible]看到哨兵A的屍體時，由於間諜已扮成德軍，故哨兵B不會對其[illegible]，但[illegible]哨兵A的位置查看[illegible]

4)[illegible]哨兵[illegible]時，間諜就[illegible]機將哨兵[illegible]毒殺，但要[illegible]時別被其他人發現

利用這種『屍體誘殺術』，再注意一下地形與視野的話，間諜便可以將沿路的敵人一一清除，甚至連綠扁帽及狙擊手都不需上場。至於車前方有兩個[illegible]的哨兵，一樣可以使用這種手法[illegible]

等到剩下兩隊三人巡邏隊時，讓間諜[illegible]開始的[illegible]門外；先引開巡邏隊的注意力，然後綠扁帽便可[illegible]敵人，再[illegible]狙擊手跑到[illegible]卡車[illegible]屋頂上待命[illegible]後間諜再前往此處，在另一隊巡邏隊[illegible]時，引開其注意力，而後其他人再全速跑到車上，接著間諜再到車上會合，便可以安全離開了



▲讓間諜誘開巡邏隊，再讓綠扁帽前往救人



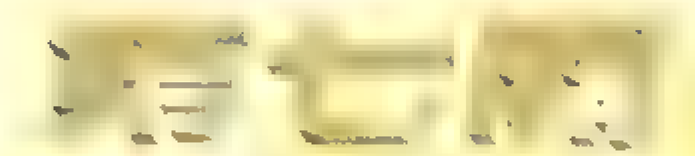
◀[illegible]他人上[illegible]

# DUNE 沙丘魔堡2000

LONG LIVE THE FIGHTERS!

# 完全攻略(下)

## 奧多斯家族






我們所雇用的傭兵將會對抗皇帝與亞崔迪家族的優勢武力。由於他們相當地脆弱，所以在他們遭到攻擊的時候，防禦他們的基地，並保護他們的部隊

叛國者、火箭砲塔、IX研究中心

我方的基地在地圖的左上方，與傭兵的基地並存共生著。傭兵基地的星港是我們要保護的重點，只要它不被破壞，傭兵就會不斷從該地運來援軍。

由於我方一開始的兵力很弱，所以玩家最重要的工作，就是努力探礦，趕快將重工廠、維修站與星港蓋起來。一旦傭兵的部隊累積到一定的

數量，他們就會主動對亞崔迪基地發動攻擊，玩家可在該處的砲塔被傭兵摧毀後，利用工兵佔領佔領建築物。

該基地被摧毀後，傭兵接下來會將矛頭指皇帝與亞崔迪聯合基地。由於該處的防禦能力很強，即使傭兵發動多次的攻擊，也難以突破外圍的砲塔防線。為了避免干擾，玩家可以先將另一處的亞崔迪基地摧毀，然後再集結兵力，配合傭兵對皇帝與亞崔迪聯合基地發動攻擊。

要摧毀該處的防禦設施，可以先用飛彈坦克將砲塔拆掉，然後讓坦克群將飛彈砲塔摧毀。由於該基地內部佈滿了各種砲塔，玩家在攻擊時還是要小心注意，以免陷入砲塔的火網中。



# 第八關

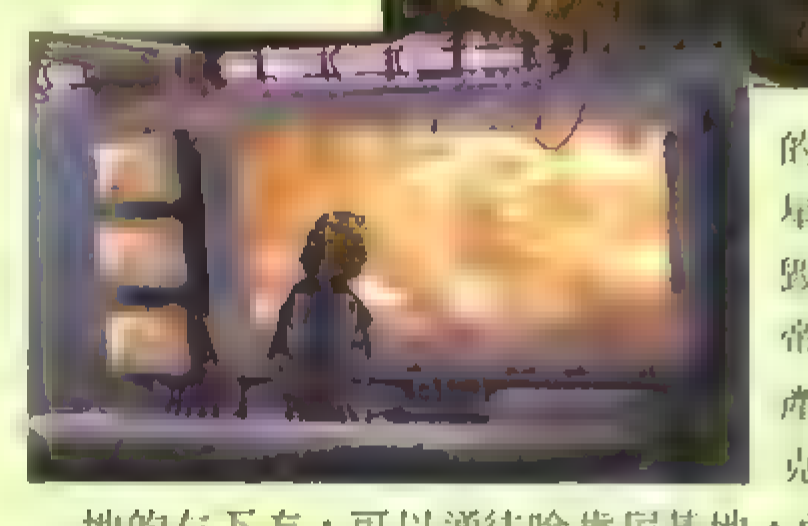
**目標：把所有的敵對勢力都連根拔除**

**簡報：** 哈肯尼家族與亞崔迪家族，是由不誠實的皇帝在後面撐腰。敵人隱藏在東邊的山脈中，根據情報顯示，亞崔迪家族的部隊在該地區的活動頻率增多了，對這個訊息要多加小心。

**新增建築與單位：** 破壞者、奧多斯皇宮

**攻略：** 本關要面對皇帝、亞崔迪與哈肯尼三大勢力的夾攻。我方的基地位於地圖的右上角，上方有傭兵的基地，下方的岩地則可以讓我們興建各種設施。我方基地的主要缺口在下方與東方。雖然東方的缺口較小，但是因為該處是敵人攻擊的必經路線，如果讓採礦車從該處進出，敵人將會常常藉由同時攻擊採礦車與基地的戰術，來擾亂我方的防禦。所以，玩家最好用牆將東邊的缺口封起來，讓採礦車從下方的缺口進出。不過為了避免敵人全都改由下方的缺口入侵，玩家最好在將東邊封起來之際，同時在牆內興建一些砲塔與飛彈砲塔，將亞崔迪家族的兵力牽制在該處。



當我方的兵力累積到一定的數量後，玩家可以先攻擊A處的皇帝的基地，將星港與皇宮毀掉，讓皇帝無法再生產出沙達克。皇帝基地的右下方，可以通往哈肯尼基地，而且該處並無砲塔防禦，所以玩家可以在皇帝基地中蓋一座軍營，在援軍抵達後，從該處生產工兵，對B處哈肯尼基地東北方的設施發動攻擊。

哈肯尼基地佔地相當廣，玩家除了一面破壞敵人集風器，一面佔領重要設施外，也應該不斷補充部隊，否則要摧毀敵人最後的防禦砲塔，將得付出慘重的代價。

把皇帝與哈肯尼家族都消滅後，接下來要解決亞崔迪家族就容易多了。不過亞崔迪的兵力可能是所有敵人當中最強的，所以玩家還是要先囤積足夠的部隊，然後再從C處的正下方進行突破。

# 第九關

**目標：消滅所有的敵人**

**簡報：** 消滅所有的敵人。

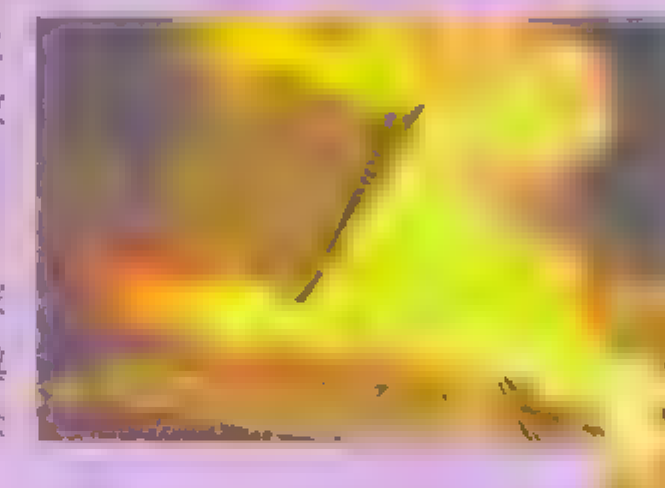
**新增建築與單位：** 無

**攻略：** 9a：本關因為有傭兵的相助，所以難度並不算太高。我方的基地位於地圖的左上角，傭兵的基地則位於我方基地的下方；玩家只要能用牆將基地右邊的缺口大致上封起來，就可以讓敵人轉向攻擊傭兵的陣地，利用傭兵與敵人纏鬥的機會，玩家可以先蓋個兩座精煉廠，努力採礦以提高信用額度。

雖然傭兵早期可以對付入侵的敵人，但是時間一久後，敵人的兵力會逐步增強，到時候如果玩家不助他們一臂之力，傭兵的基地可能會被敵人給拆了。所以玩家在增強兵力的同時，也別忘了在下方的缺口放置幾座火箭砲塔，並且隨時注意傭兵的情況。

由於敵人的基地之間距離都不遠，而且入口處的火箭砲塔還會交互支援射擊，玩家如果硬要從正面突破，可能折損了數十輛的坦克，還是無法攻破任何一個敵人基地的防線。根據筆者的觀察，A處亞崔迪基地的右上角，只有用牆圍起來當做防禦設施，玩家如果可以將部隊集結在該地，然後將牆突破，就可以讓工兵從缺口攻佔建築物。將缺口擴大之後，玩家可以開始在該地建造維修站與軍營，然後逐步將亞崔迪的基地摧毀。

雖然C處的皇帝基地相當脆弱，但是由於該基地的主要入口剛好與哈肯尼基地互成犄角之勢，玩家如果要攻破D處，可能會促使B處的哈肯尼軍傾巢而出。因此，玩家不如先盡全力將B處的哈肯尼基地拿下。



哈肯尼基地可以說是本關最難攻破的地區。由於基地內遍佈火箭砲塔，玩家如果想要減低傷亡的話，可以在亞崔迪基地內大量生產騎士，然後讓騎兵去打砲塔，坦克群則用以掩護騎士的攻擊行動。哈肯尼家族對皇宮的保護可以說是極度週到。面對用圍牆及六座混合砲塔構成兩到堅強的防線，用騎兵來突破還是最有效的，所以玩家可以在哈肯尼基地內蓋一座軍營，用來拆毀B處與C處的所有的砲塔。

如果玩家能夠順便佔領該處的維修站、重工廠與星港，就可直接在該地補充兵員。由於D處的防禦能力不強，玩家只要用騎兵將火箭砲塔毀掉，應該就可以長驅直入了。

9b：本關我方的基地位於地圖的右上角，下方則是傭兵的基地。由於敵人通常習慣從左邊發動攻勢，所以玩家最好將精煉廠蓋在基地的右下方，並把採礦的區域設定在地圖的右方與右下方，以免採礦車經常遭到敵人的偷襲。

本關傭兵的基地比9a關更難防守，因此，玩家如果不能適時伸出援手，傭兵的基地很可能會被拆了。要是傭兵的基地不保，我方基地就失去了下方的屏障，到時候玩家可能會被從小缺口不斷入侵的佛曼人與沙達克煩死。

由於傭兵有能力對付敵人早期發動的攻擊行動，所以玩家可以先蓋兩、三座的精煉廠累積資金，然後再蓋重工廠、星港與維修站。等到我方的兵力足夠時，玩家可以先對A處的哈肯尼基地發動攻勢。哈肯尼基地右邊的缺口主要是由砲塔防守，玩家如果善用飛彈坦克，應該是可以順利將外圍的砲塔摧毀。不過在我方拆砲塔的時候，敵人的部隊也會出來應戰，這時玩家就得用戰鬥坦克來掩護攻擊行動了。哈肯尼基地右方缺口有一段是用牆圍起來的，玩家如果能先在其上方打出一個缺口，就可以讓工兵趁亂入侵，佔領一些敵人的建築物。

哈肯尼基地與C處的皇帝基地幾乎相連，所以玩家在攻擊哈肯尼基地時，也應一邊在該地進行建設，暫時將生產部隊的重心轉移過去。如果能夠順利將A處與C處一併摧毀，我方所面對的壓力就大幅降低了不少。不過當我方集中全力在攻擊哈肯尼家族與皇帝基地時，亞崔迪家族將會利用這個機會攻擊我方與傭兵的基地；所以玩家如果不小心一點，很可能會拆了別人的基地，但是連卻自己的基地也一齊賠進去了。




把C處也拿下後，玩家可以在A處與我方基地同時重整

兵力，然後從兩邊同時從B處亞崔迪基地的上方發動攻勢。亞崔迪基地除了防禦設施齊全外，其中也儲備了相當大量的兵員，玩家在破壞砲塔之餘，也應該多準備一些預備隊，對付防守的敵人。

至於D處的皇帝基地，雖然還有一些建築物，但是其中也沒有生產攻擊性部隊的能力，玩家要摧毀它並不會很困難。



# 亞崔迪家族



## 第一關

從Imperial Basin採集香料，建造一座精煉廠，並且加以防守，以對抗散佈在鄰區的哈肯尼軍。你只有少數有限的攻擊武力，所以要小心地利用他們。

你也需要學會採礦的技巧，但是記得要建造香料儲存場來儲存香料。當你用光了所有儲存空間後，所有未儲存的香料將會流失掉。還有，任何未蓋在適當水泥基板上的建築物，容易受到殘酷的環境所損壞，所以需要立即修復。

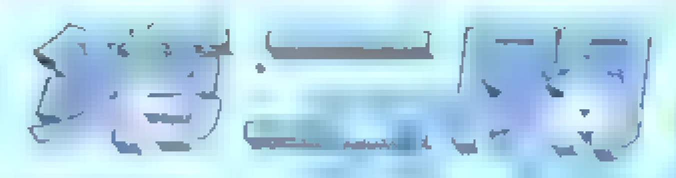
採礦車、水泥板、建造場、集風器、精煉廠、香料儲存場

1a：本關只要採集2500單位的香料就可以過關了。為了節省時間，只蓋必要的建築物就好了。至於來與的敵人，由於實力並不強，所以很容易對付。



1b：與1a大致相同，努力採礦就對了。

**目標：採集2500單位的香料**



## 第二關

**目標：摧毀所有的哈肯尼軍**

**簡報** 入侵Imperial Basin，並建立我們的武力，直到他們有足夠的能力根除當地的哈肯尼軍。哈肯尼軍也不斷透過空降增援部隊，所以你要小心警戒。前哨站的雷達，可以幫你偵測到敵人所發動的攻勢。

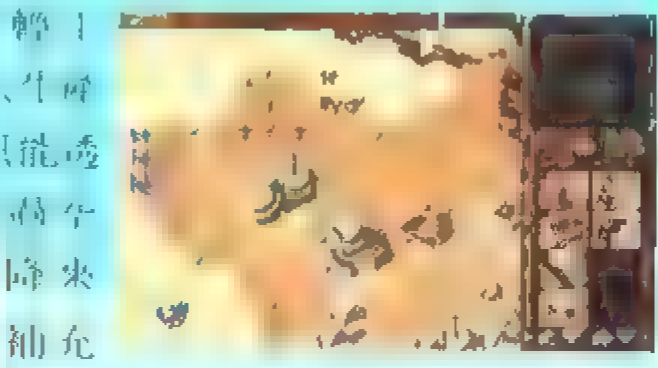
**新增建築與單位** 輕步兵、三輪突擊車、軍營、輕工廠、前哨站

**攻略** 2a：本關的主要任務是消滅哈肯尼軍。由於敵人只能生產輕步兵，所以玩家如果能夠生產個七、八輛的三輪突擊車，再搭配十隻左右的輕步兵，應該就可以對敵人的基地發動攻擊了。



敵人在我方的猛烈攻擊下，會不斷生產輕步兵出來抵抗，為了避免干擾，玩家應該先攻擊敵人的軍營，以斷絕敵人的兵源。

2b：本關的敵人基地在地圖的右上方，由於他們並沒有輕工廠，所以也無法生產三輪突擊車，只能透過空降來補充車輛。因此，只要玩家能生產多一點的三輪突擊車，再搭配二十個左右的輕步兵，要取得勝利並不難。



## 第三關

**目標：採集5000單位的香料**

**簡報：** 迅速增強亞崔迪家族的戰鬥能力！在採礦的同時，要小心敵人所發動的突襲。雖然奧多斯家族都是輕裝甲部隊，但是數量非常多。為了抵抗奧多斯家族，你被許可生產比三輪突擊車更具反車輛攻擊能力的四輪攻擊車。升級輕工廠後，你將可以生產四輪攻擊車；就用壓倒性的武力，來對抗任何侵略行動吧！

**新增建築與單位：** 騎兵、四輪攻擊車、牆

**攻略：** 本關的主要目標是採集5000單位的香料，因此玩家可以把重心放在採集香料上，而不用去主動攻擊敵人的基地。在兵種的生產策略方面，玩家只要努力生產輕步兵與騎兵，就可以有效防止的人的進攻，並不一定得生產三輪突擊車與四輪攻擊車；因此，輕工廠的建造費用也就可以省下來了。

為了增快採礦的速度，玩家可以興建兩座精煉廠，不過一旦擁有兩輛採礦車後，沙蟲就會不斷前來騷擾，所以玩家得隨時小心注意，千萬別讓採礦車被沙蟲給吞了！

本次任務的目的，也是在採集5000單位的香料。玩家如果想要快點過關的話，要把戰略定為"防守重於攻擊"，用少量的資金努力生產步兵，來負責防守基地，然後把心力用在採集香料上。蓋兩座精煉廠，可以提高採礦的速度，不過要小心注意沙蟲的活動範圍，以免採礦車被它給吞了。



敵人很可能會在我方基地的左上角空降一些部隊，所以玩家除了要對付右下方的敵人外，也要隨時注意基地的四週，以免基地遭到偷襲。

## 第四關

**目標：保護佛曼人，並摧毀哈肯尼軍**

**簡報：** 我們的偵察兵已經發現隱藏的佛曼人基地，哈肯尼軍對佛曼人的封鎖必須被突破。在南方的哈肯尼軍勢力強大，正對佛曼人發動大規模的攻勢。你會有一批武力，用來粉碎哈肯尼的防線，並且幫助佛曼人。

**新增建築與單位：** 機動建築車、工兵、戰鬥坦克、重工廠、維修站

**攻略：** 本關的目標是要保護佛曼人。從地理位置上看來，我方的基地在地圖的左方，哈肯尼家族的基地在A處，佛曼人的基地則在地圖右下角的B處。由於佛曼人的基地剛好在哈肯尼基地的右下方，而且距離又很近，玩家如果動作太慢，佛曼人的基地一定會很快就被毀掉。因此，本關適合速戰速決，不宜採取消耗戰。





還好我方一開始所配屬的兵力就已經不弱了，玩家只要將部隊加以集結，就可以向B處的哈肯尼基地發動攻勢了。在拆毀哈肯尼基地的第一座砲塔後，玩家接下來應該先將他們的重工廠與軍營也毀掉，這樣哈肯尼軍就失去主動生產部隊的能力了。不過由於他們還是會不斷空降援軍過來，所以玩家最好還是趕緊將他們的基地全部拆光，以免又得對付源源不斷的援軍。



# 第五關

**目標：佔領在Sietch Tabr的軍營**

**簡報** 根據我們的情報，佛曼人被扣留在Sietch Tabr的西北角。帶你的部隊穿過哈肯尼軍，將人質解救出來。不過在你發動總攻擊前，先將地形偵察一下，我們的工兵必須將該軍營完整地佔領起來，至於哈肯尼基地的其他部份，則要加以摧毀。此外，有傳言說，該地區正有不合法的走私行動在進行著，大量的走私品將會被運送到走私者的星港，如果你能在走私貨運達前將星港佔領，你就能夠得到這些貨品及人

**新增建築與單位** 飛彈坦克、運輸機、高科技工廠、砲塔、IX研究中心

**攻略** 本關一開始就會倒數十分鐘，在倒數結束後，敵人就會開始對我方發動攻勢。

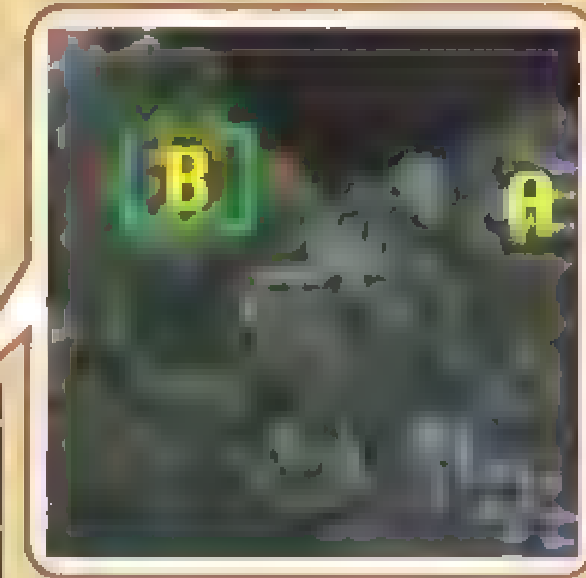
雖然我方在早期就具備一些建築物，但是因為缺少建造廠，無法建造重工廠與修護站，所以自然也不能生產戰鬥坦克了。在這種情況下，玩家要佔領敵人的軍營，可以說是難上加難。

還好在A處有一個傭兵的基地，玩家只要能佔領該地的星港，就可以獲得一輛機動建築車，並且可以採購飛彈坦克與圍攻坦克等單位。這對我方建構早期的防禦武力有很大的幫助。

不過當我方佔領傭兵的星港後，哈肯尼家族就會不斷對我方發動攻擊，所以玩家一定要趕緊將兩個基地的防禦設施做好，以砲塔及飛彈坦克來阻擋敵人的進攻。

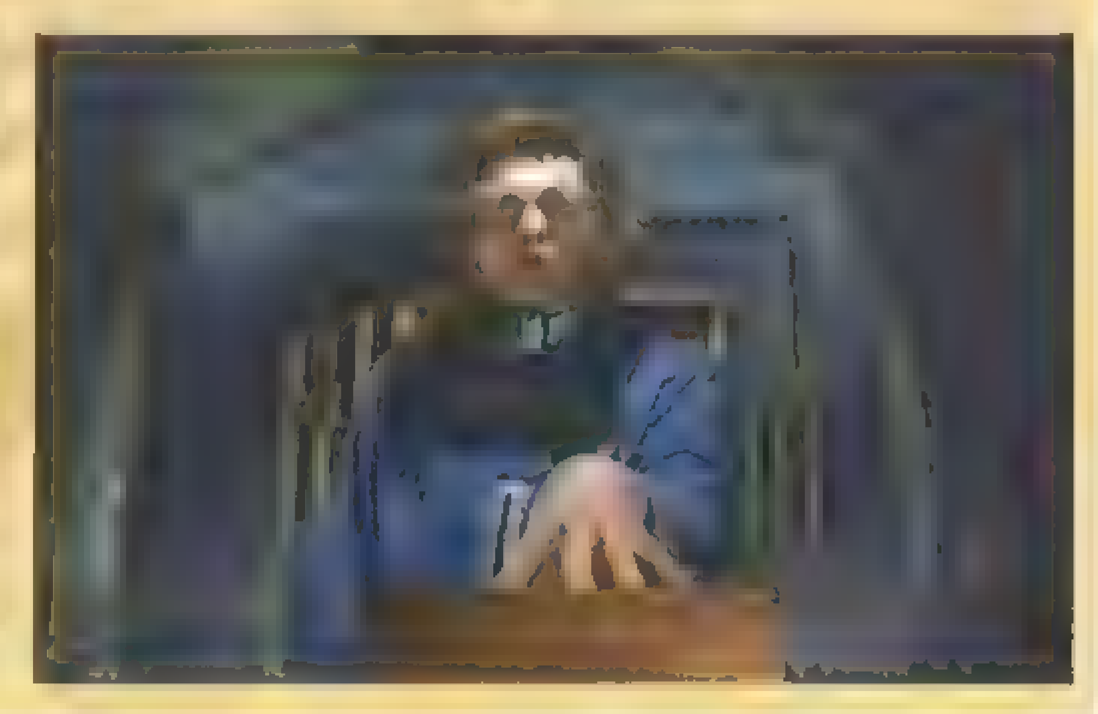
雖然敵人的攻勢不斷，但是只要玩家不要主動攻擊哈肯尼家族的採礦車或基地，敵人也不會傾巢而出，所以玩家早期可以利用機會好好累積兵力，多生產一些戰鬥坦克，以守勢作為前期的戰略方針。當我方建構出一支能夠抵擋敵人攻擊的部隊後，玩家可以將精煉廠的數目提高到三座，並同時增加採礦車與運輸機的數量，以提升我方累積財富的速度。要對付敵人的砲塔，飛彈坦克是最有效的攻擊武器，所以玩家只要有錢，就多買一些飛彈坦克吧！

我方所要佔領的軍營，在B處的最左上角；該處位於敵人重重的砲塔守護下，而且又有大量的部隊加以保護，玩家如果沒有四、五十隻的坦克，並不容易攻破。




整個哈肯尼基地有三個主要的缺口，其中左上方與右下方的缺口都有相當多的砲塔與防禦部隊，如果要強行突破的話，勝算並不大。為了降低敵軍的規模，玩家可以先透過攻擊採礦車的方式，將部份的敵人引誘出來解決。

玩家要進攻時，可以先將部隊集結到從B處的右下方，將該處的守軍誘出後，讓部份的飛彈坦克摧毀砲塔，主力部隊則專心對付守軍。雖然我方的目標是佔領敵人的軍營，但是如果敵人的抵抗過於頑強，玩家最好還是將他們的建造場與輕、重工廠一併拆掉吧！



# 第[illegible]關

**目標：[illegible]**

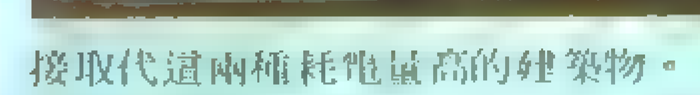
**情報**：奧多斯家族在Funeral平原的兵力，目前尚在私名的星港人員地增援中。所以，我們必須在敵人的防線變得太強之前，就先加以摧毀。先將該星港摧毀，然後再將剩下的哈肯尼軍掃蕩。

**新增建築與單位**：關攻坦克、星港

**攻略**：由於本關的敵人為傭兵與奧多斯家族的聯軍

我方基地位於地圖的正下方，傭兵的基地位於地圖左上角的A處，哈肯尼家族的基地則位於地圖正上方的B處。

雖然我方基地所在的位置是一個極不易防守的開闊地，但是由於敵人一開始的攻勢並不猛烈，我方初始所配備的部隊應該可以應付得來。在這種情況下，玩家可以先蓋兩座精煉廠，加快採集香料的速度。我方基地所處的岩地範圍並不大，玩家在蓋建築物時要有計畫，以免空間不夠用就麻煩了。根據筆者的經驗，[illegible]與兵營[illegible]高科技工廠所開發的武器，大多都可以從星港中購得，玩家不如用星港直接取代這兩種耗電量高的建築物。



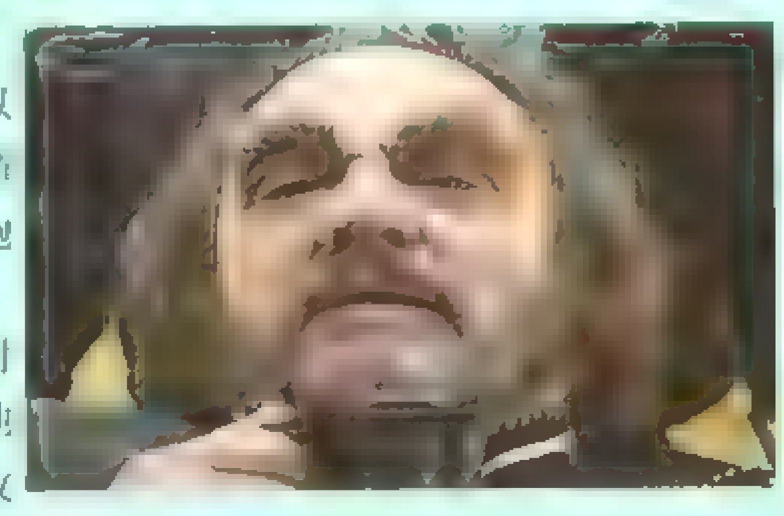




有了經費之後，玩家同時可以透過星港與重工廠來增加戰鬥坦克與飛彈坦克的數量。由於本關的敵人實力並不強，所以玩家如果累積了一、二十輛的坦克，就可以準備對傭兵的基地發動攻擊了。



在通往A處傭兵基地的途中，有一個由兩座砲塔所構成的防線，玩家可以先用飛彈坦克將砲塔轟垮，然後再對傭兵基地進行攻擊。傭兵基地中的建築物並不多，只要能將建造廠、軍營與星港佔領，就可以徹底瓦解傭兵的勢力了。



至於B處的奧多斯家族基地，右邊的缺口前方空地過於狹窄，不利於大部隊的運動；如果要從該處進攻，部隊可能會堵塞在外側而無法進入。所以，玩家最好還是從該基地左下方的缺口進攻，一旦將兩側砲塔摧毀後，就可以對敵人重要的建築物進行破壞了。

[illegible]我方的基地位於地圖的右上角，敵人的基地則分佈在A、B、C三處。為了避免採礦車受到敵人的騷擾，玩家可以將兩座精煉廠蓋在基地的上方，讓採礦車在右上角的區域進行採集香料的工作。

A處的敵人基地雖然有兩座大砲塔守衛著，但是整體的防禦能力較差；玩家累積相當的兵力後，可以先將該處攻下，然後再於該地興建維修站，整補受損部隊。





至於B處的傭兵基地與C處的奧多斯基地，由於兩者緊密相連，玩家如果攻擊其中一方，另一方就可能會趕過來救援，所以玩家一定要有好幾個車輛的坦克部隊，才能對付源源不絕的敵軍。

從地形與敵軍的分佈上來看，可以發現B處上方的空地並

不大，如果集結部隊，可能會將敵人全部引出來。所以，B處右上方的缺口並不容易入侵；反倒是C處奧多斯基地的左上方缺口，要攻破比較容易。因此，玩家可以先將部隊集結在C處的外圍空地，然後以兩個軍團的兵力分別將入口處的砲塔摧毀；另外在準備一個軍團的兵力，負責攻擊前來的奧多斯軍，以確保摧毀砲塔的行動可以順利進行。

摧毀奧多斯的基地將會使我方付出慘痛的代價，所以玩家應該準備工兵，佔領該處的維修站，以隨時修護受損的部隊。在補充兵員後，接下來要摧毀傭兵的基地就不難了。

## 第七關

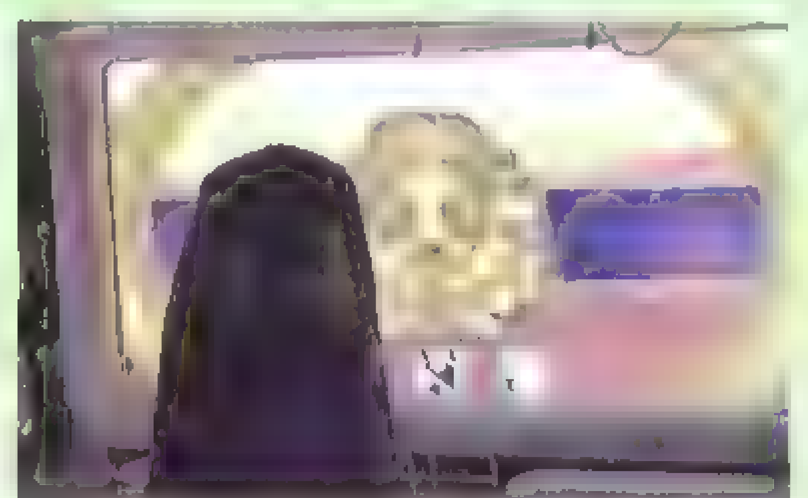
**簡報** 哈肯尼家族[illegible]現在[illegible]是關鍵性[illegible]擊的時候了；找出敵軍所在地，並將他們擊潰，別讓他們有機會鞏固地盤。你可以使用我們最先進的武器，[illegible]好好地使用它們吧！

**新增建築與單位** 聲波坦克、自卑機、火箭砲塔

**攻略** 本關我方的基地位於地圖的左下方，哈肯尼家族的主要基地在B處，次要基地則在A處。

我方基地位於一個相當不易防守的地形上，加上一開始皇帝與哈肯尼家族的部隊就會分批來襲，玩家勢必有一段非常艱困的時期要撐過去。還好本關我方可以開始生產防守的好幫手——聲波坦克，一旦量產後，就可以逐漸將敵人的攻勢化解掉了。因此，玩家在蓋完星港後，就可以開始蓋IX研究中心，為生產聲波坦克鋪路。

由於敵人[illegible]從我方基地的上方入侵，為了避免採礦車遭到攻擊，玩家應該讓採礦車到右下方的區域採集資[illegible]



[illegible]玩家[illegible]生產出聲波坦克後，可以將它們[illegible]排開在基地前方，如果敵軍來襲[illegible]，在聲波的交相攻擊下，[illegible]傷慘重。在生產聲波坦克的同時，玩家[illegible]飛彈坦克與戰鬥坦克；然後在累積一定的數量後，從A處的左側繞[illegible]方，對該基地進行破壞。

至於B處，由於是敵人的主要基地，如果要從正面突破的話，難度相當地高。因此，玩家可以先派一個工兵，從B處左下方的小缺口入侵，將哈肯尼家族的IX研究中心佔領；接下來，玩家可以利用水泥地板與牆，讓我方的勢力在該處扎根。如果玩家可以用牆圍出一塊與哈肯尼基地隔離的地區，就可以開始在該地建造砲塔與飛彈砲塔，將敵軍[illegible]掉[illegible]敵人的兵力變弱後，玩家就可以蓋上軍營，生產工兵將敵人的重要建築物佔領起來。至於敵人的飛彈砲塔，玩家只要利用軍營多生產一些騎兵與輕步兵，就可以輕易將它們拆毀。要是玩家想加快過關的速度，可以在步兵從內部破壞之際，再派坦克群同時從外側發動攻擊。




## 第八關

**目標** 摧毀所有抵抗你的武力

**簡報** 戰爭的代價是昂貴的，所以皇帝的軍隊被迫撤退了。利用皇帝休兵的這一段期間，將奧多斯家族消滅吧！在奧多斯家族全滅之前，不要停止攻勢。

**新增建築與單位** 佛曼人、亞崔迪皇宮

**攻略** 我方的基地位於地圖的左上角，雖然腹地相當廣大，不過防守的難度也相對提高了許多。由於敵人會不斷從右方與下方侵入，所以玩家不妨早點用牆將下方的缺口完全封掉。不然如此一來，我方的採礦車將會因為[illegible]在敵人的進攻路線上，而不斷受到騷擾；所以，玩家[illegible]攻

早準備一個軍團的兵力，用來確保採礦車能順利完成香料採集的作業。

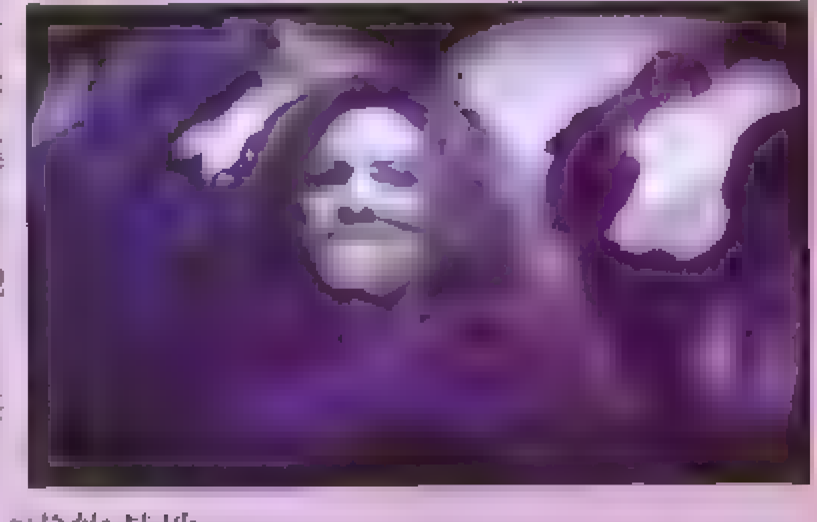
由於哈肯尼軍與奧多斯軍的勢力都相當強大，玩家應該先生產一定數量的聲波坦克，擺在基地的外側，用以阻擋敵人的進攻。在基地的防線大致完成後，玩家就要努力增加戰鬥坦克與飛彈坦克的數量，準備向哈肯尼的基地進攻。



位於A處的哈肯尼基地整體防禦能力並不強，玩家可以從右上方的缺口切入，將其中的設施破壞或佔領。

至於C處的奧多斯基地，雖然只是一個小營區，但是如果玩家加以攻擊，B處的奧多斯軍將會傾巢而出，與玩家的部隊纏鬥；如此一來，玩家的主力部隊可能在消耗戰中，被一舉殲滅。因此，玩家一定要準備比進攻哈肯尼基地時多倍的兵力，才來攻打C處的基地。





至於B處的奧多斯基地，由於入口處是由砲塔與飛彈砲塔共五座所構成的防線，玩家最好利用在C處佔領的軍營，生產兩個軍團，約各十五隻騎兵組成的戰鬥部隊，分別對兩側的砲塔發動攻擊。為了避免敵人利用坦克破壞我方的騎兵，玩家應該也將坦克部隊同時推進到入口處，攻擊出現的敵人坦克部隊。




一旦入口處的五座砲塔順利破壞後，玩家要拔除奧多斯家族的勢力就容易多了。接下來只要先將敵人能生產部隊的建築物摧毀或佔領，敵人就只能任玩家宰割了。

# 第九關

**目標：消滅所有的人**

**情報：** 皇帝的武力使我方陷入了混亂的狀態，我們的基地也被分割開了，我方只有兩個基地在開始的攻擊行動中殘存下來，重整我們的部隊，與皇帝及哈肯尼的聯軍展開對決吧！這是我們取得勝利的最後機會了。

**新增建築與單位：** 無

**攻略：** 9a：我方的基地一開始就頗具規模，但是被分隔在兩塊岩地上，玩家要防守兩面地困難，因此，最好的方法，還是先在下方的基地蓋上重工廠與精煉廠，然後將上方基地的設施逐一出售，把建築物轉移到下方的基地中。

下方的基地完全無地形上的屏障，因此玩家應該先用牆將下方的缺口縮小。為了避免敵人都從右下方攻來，玩家千萬別把基地下方完全封死；最好留下一道缺口，並擺上一些飛彈砲塔，引誘敵人從該處入侵。

只要能將敵人的部隊都引誘到砲塔陣地，玩家就可以努力生產部隊。由於哈肯尼與皇帝的兵力都很強，玩家最好累積三個軍團的坦克部隊，再搭配騎兵團，先將A處的哈肯尼基地摧毀。



至於B處的哈肯尼基地與C處的皇帝基地，由於彼此可以相互支援，玩家如果要先攻下皇帝的基地，可能會遭到哈肯尼軍從背後偷襲。不過如果玩家想從B處下方的缺口強攻，又可能會在飛

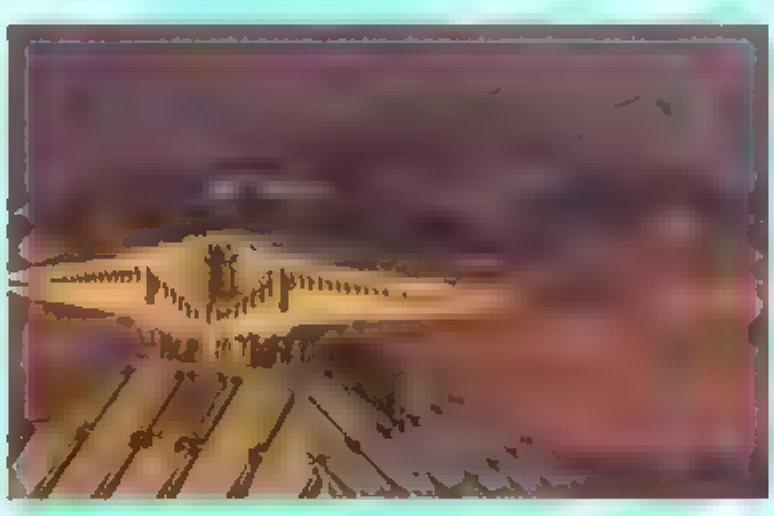
彈砲塔與敵軍的夾攻下死傷慘重。在正面攻擊代價太高的情況下，玩家不如改採迂迴的戰術，先將部隊集結在B處的左上方，消耗從基地中出現的敵軍。等到敵人的兵力減弱後，玩家就可以沿著斜坡入侵B處的哈肯尼基地。該基地的左方是用牆與一般砲塔所構成的防線，玩家只要能將牆突破，就可以讓工兵入侵，從內部進行破壞。不過該斜坡的入口過窄，不利部隊的通行，玩家最好還是利用飛彈坦克與騎兵進行破壞砲塔的任務。一旦工兵成功佔領敵人的建築物後，



玩家就可以開始將左側的牆拆除，讓我方的部隊從該處進入。由於哈肯尼基地的範圍非常大，玩家應該佔領敵人的星港、維修站與軍營，直接在該處補充兵力。

只要能將B處的哈肯尼基地摧毀，接下來要突破C處的皇帝基地就不難了。玩家可以在B處的軍營多生產一些騎兵，用他們來進行攻擊砲塔的行動，其他的坦克部隊，則在外圍擔任掩護的工作。只要能將敵人的建造場摧毀，過關就不難了。

9b：本關我方的基地仍然是分成兩個區域，不過上方的區域已經有兩座砲塔，所以玩家防守起來就容易多了。



不過由於基地的缺口太多，為了避免的人來襲的方向太多而無法防守，玩家除了應該將下方與右下方的缺口用牆堵起來外，最好在一開始就軍力集結起來，向A處的哈肯尼基地發動攻擊。由於該基地中有重工廠與精煉廠的設施，所以玩家應該一開始就先將軍營生升級，以生產工兵，為佔領哈肯尼基地中的重要設施預作準備。

當玩家將A處的基地佔領後，應該在入口處再蓋上兩座火箭砲塔，以免敵人又對該處發動逆襲。在我方基地上方的防禦能力增強後，敵人會開始從兩個基地間的缺口入侵，此時玩家就應該開始在該地蓋火箭砲塔，以抵抗敵人的攻擊。

接下來玩家應該努力生產部隊，準備對B處的皇帝基地發動攻勢。由於皇帝的精煉廠露出在基地外，所以玩家從左下方侵入，摧毀防禦砲塔後，可以讓工兵佔領精煉廠，然後在該處蓋上軍營與維修站，重新整頓軍力。

在玩家攻擊精煉廠時，皇帝與哈肯尼的部隊會不斷來襲，因此玩家一定要準備三個軍團、各二十輛坦克左右的兵力，才能對抗敵人的反擊。由於皇帝基地的防禦砲塔相當多，所以在敵人的攻勢稍歇後，玩家就可以開始利用軍營生產出來的騎兵團，進行拆毀砲塔的任務。砲塔大致都破壞後，接下來玩家可以長驅直入，用工兵與坦克徹底瓦解皇帝的勢力。

皇帝的基地與C處的哈肯尼基地透一座小型的橋樑相通，因此當玩家破壞皇帝基地時，哈肯尼軍會不斷透過橋樑前來騷擾。玩家如果想要有效嚇阻敵人的入侵行動，可以在橋樑後方佈署一些砲塔；不過千萬可別把橋給封死了，因為我方的步兵還要過橋破壞哈肯尼的基地。在橋樑對岸就是哈肯尼家族的建造場，玩家只要能派大批的騎兵將它拆毀，接下來再派工兵佔領重要的建築物，要摧毀哈肯尼基地就不難了。






由於C處的建築物相當多，玩家如果要從內部進行破壞，將要花上不少的時間，不過接下來對拆毀D處的哈肯尼的基地就易如反掌了。

# Harmonium Tales 之 創龍傳

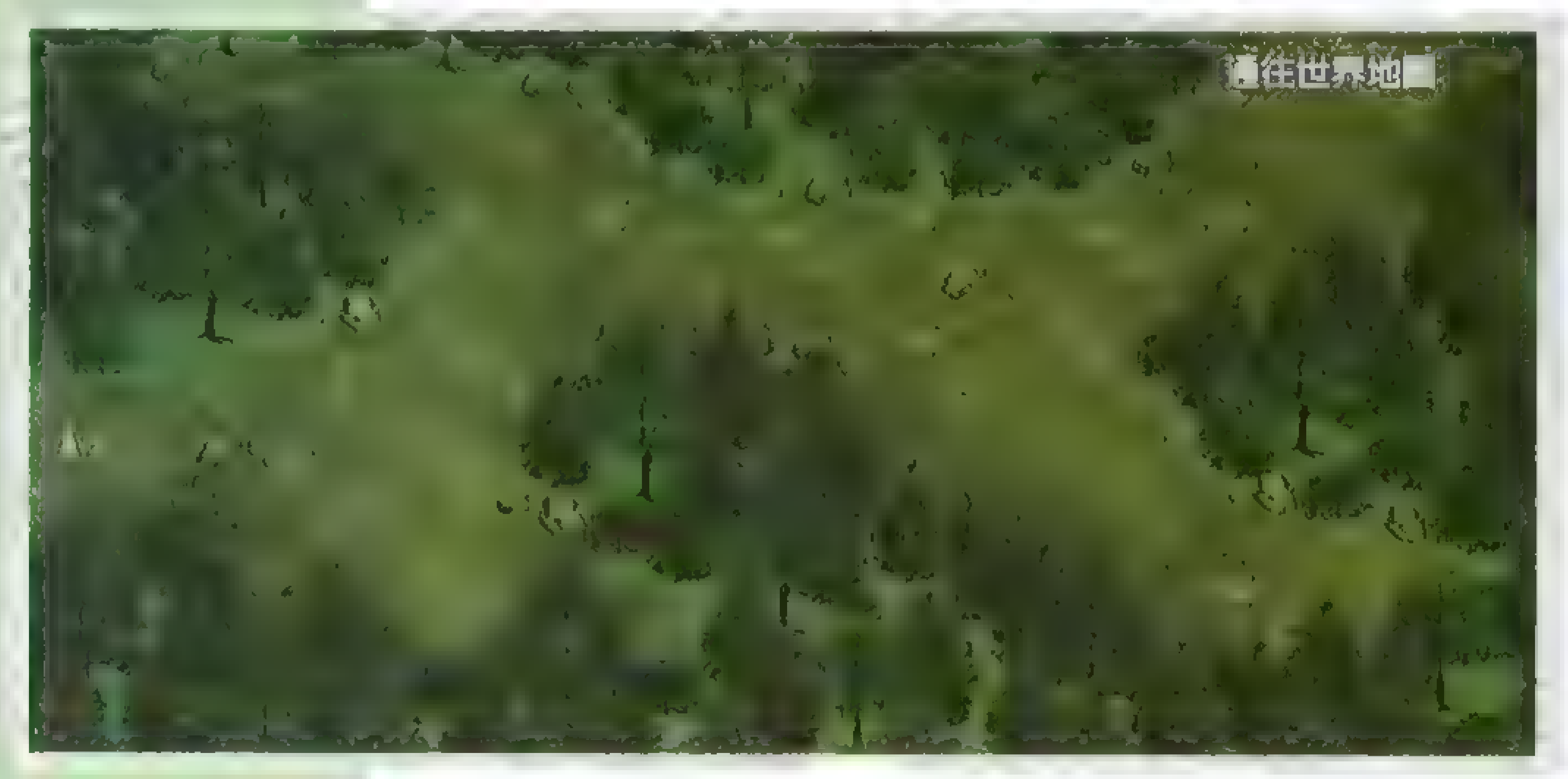
## 劇情攻略（下）

### 第十章　驚險逃獄記

於是，踏出失去主人的火宮殿之後，我們沿著卡南村南邊的森林，來到了更為南方的地方，我也恰巧發現這座森林居然一樣可以通往開特盆地呢！不過現在沒什麼時間回頭閒逛就是了。在廣大的原野上面，眼尖的艾迪發現到西邊不遠處有一個村莊，進入之後得知這裡就是可洛尼村，而且還從村民口中聽到一個有點令人吃驚的消息，那就是在卡南村抓到的騙子，也就是謊稱洞穴裡頭藏有時空鏡的俄斯已經逃走了。

聽到這句話，崔西就急著想要找俄斯好好算算帳，一旁的我跟艾迪似乎也阻止不了她的行動。經過一番探索之後，我們在村中的酒吧再度與俄斯碰面，正當崔西打算大罵特罵的時候，警備隊長帶著大批士兵走了進來，但是沒想到他竟然把我們都當做是與俄斯一夥的，該死的俄斯一定在之前講了我們不少壞話，想要一併拖我們下水吧！但是現在說這些都沒有用，我們四個人就被這樣子押解到了警備隊之中，並且被警備隊長給關了起來。既使崔西趕緊表明身份，可是這位警備隊長真的有眼不識泰山，他不但不相信而且說假如這是真的話，那他就是帕力士，最後還補上一句話，逃犯將會在明天處以死刑。

我想，將來等到崔西出去的話，警備隊長的下場一定會很淒慘，不過現在還是先擔心要怎麼脫困



通往開特盆地

A

通往世界地圖

A

B

才行，面對崔西與俄斯毫無意義的鬥嘴與回話，我不禁大叫要他們閉嘴，並且提醒他們我們現在的情況是多麼地危急。沒有想到，俄斯卻只是淡淡地說不要死就好了，艾迪貝說怎麼做？俄斯又緩緩地說逃掉不就得了。這個道理我也懂，可是我們要怎麼逃呢？就在這個時候，俄斯又在說他那一句名言，那就是『天下沒有白吃的午餐』，崔西聽了也是大叫了一聲，在我請求崔西安靜一點之後，俄斯提出了他的條件，只要讓他加入旅行的行列當中，就願意幫忙我們逃走。沒辦法，我只能夠答應他的要求，我可是還想要回家的人呢！俄斯迅速地在小房後方牆壁上面動作著，沒有一會兒就出現了一個出口，想必他先前也是用這個方法逃獄的吧！

通往世界地圖

走在陰森無比的下水道當中，還真的是有點不是滋味，不過等到我們終於走到了位於山中的出口之後，大家不禁皆鬆了一口氣。這個時候崔西好像還不



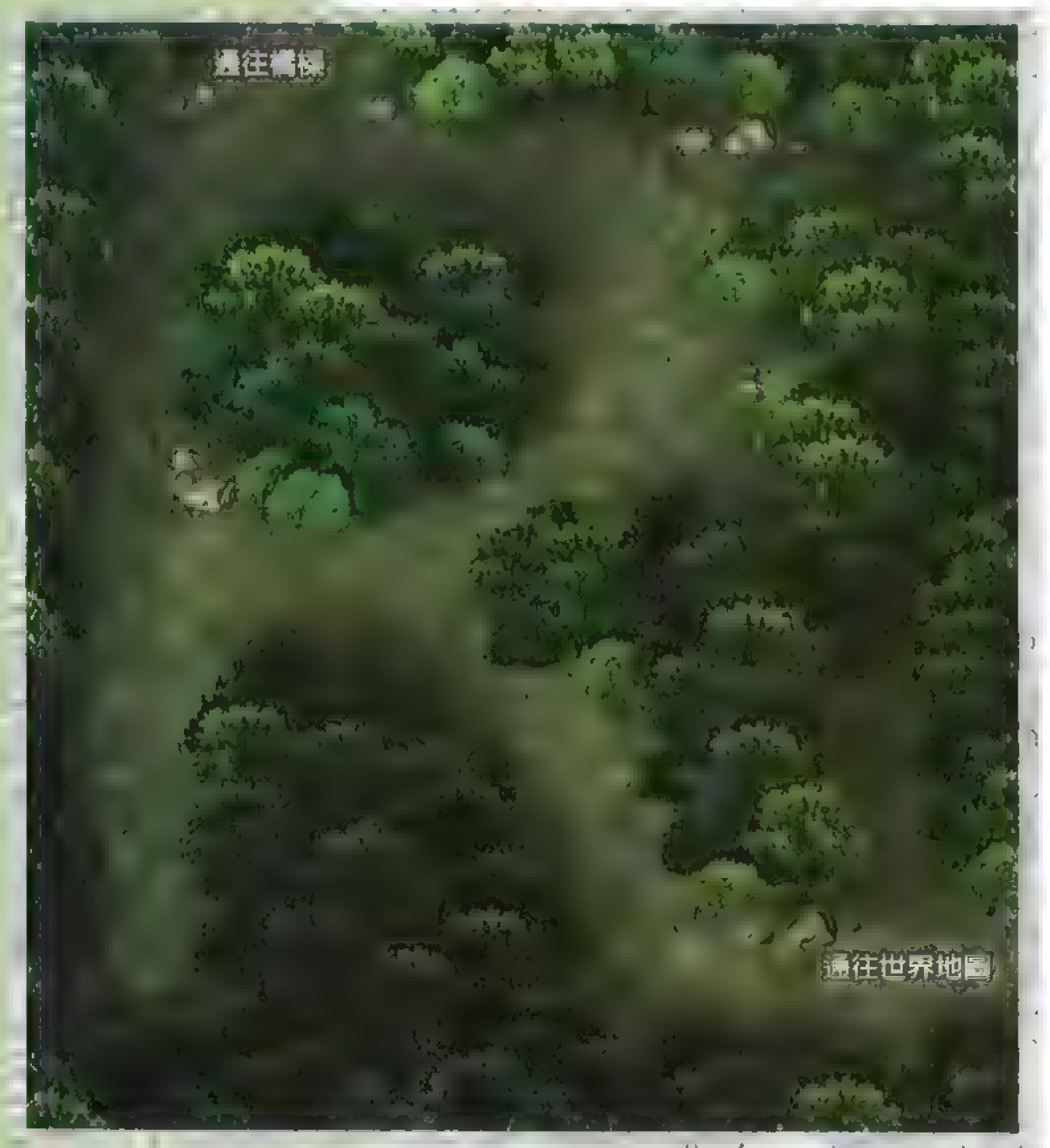



怎麼滿意我所做的決定，那就是繼續讓俄斯跟著我們一起冒險，但是我想多一個人總是多一份力嘛！為了要前往路斯大陸，就必須要先找一艘船才行，俄斯這個時候插嘴說，從可洛尼村往南走有一條江，那裡有土匪強收過路費用，不過過江之後就可以到達西倫村，那裡一定有辦法可以弄到船的。






## 第十一章　土匪海盜二連擊




聽到俄斯這麼說，我也只有硬著頭皮與土匪對決了，一走到橋邊，艾迪大老遠就說前面那些人就是土匪，因為他們看起來就是一付土匪的樣子。原本崔西提議要避開以便節省時間，不過就在這個時候，土匪們已經發現到我們，再加上坎士的言語挑釁，讓我的情緒開始變得有點失控，連一旁的其他二人都覺得有點驚訝。哼！誰叫那些土匪剛好在我氣頭上面惹我生氣，阻礙我想要快點回家的旅程呢？

西倫村是一個世代從事漁業的村莊，不過我們從村民的口中得知，近來由於受到怪物的侵襲與海盜的不斷騷擾，整個生活情況已經大不如前，而且村長更是下令不准任何船隻出海。來到了村長家中之後，我直接向村長表明了來意，崔西的火爆口氣差一點讓我們談不下去，艾迪請求村長給我們出航許可書，村長則說這是因

爲最近海盜實在太多，所以最後只有不得已封港。村長說即使讓我們出海，還是會被海盜給抓走，既然如此，那麼我就乾脆順便將海盜給趕走好了，因爲一舉兩得嘛！村長聽到我這麼說，就答應我們只要能夠將巴倫島上的海盜趕走，就會將船送給我們當做贈禮。

有了出航許可書之後，我們在村莊士兵的帶領之下登上了巴倫島。可是就在我們剛剛踏進賊窩的同時，就被海盜的手下給發現，而且還出現一位自稱爲瓦多的頭頭，他對於我不認識他感到相當地訝異，於是就說他就是骷髏團虎克船長的副官，結果崔西一句『瓦多是旗下最低階的兵』，惹得瓦多與我們開打了起來，不過他當然不會是我們的對手。在瓦多丟下狠話逃走之後，我們繼續前進著，結果沒有走幾步路又碰到了護衛長倍恩，可是他無論是外表或是實力都比不上瓦多，難怪只能夠當個護衛長而已。接著，不死心的瓦多又來找我們挑戰，艾迪忍不住說出瓦多跟倍恩一樣笨的話，我也補充了一句『笨的人容易傷身體』，雖然艾迪聽了之後拿我與崔西相較，瓦多於是放話要拿金剛手套與我們決一勝負。結果當然不用說，又是我們四個人取得了最後勝利。

找到了虎克之後，他居然說我們只是小鬼，就算我不是崔西，聽了這種話心裡頭自然也是氣憤不已。沒辦法，只有用我的實力來證明一切囉！於是，虎克船長一樣被我們給打敗，等到後來瓦多與倍恩趕進來之後大勢已去，我們就將這三個人綁了起來，押回西倫村交給該村的士兵。在我們前往村長家找人的時候，一開始他好像還不太敢相信我們將海盜給打敗了，等到他確定無誤之後，就請人準備了一艘船在港口等著我們取用。




## 第十二章　糾紛不斷的慶典之夜

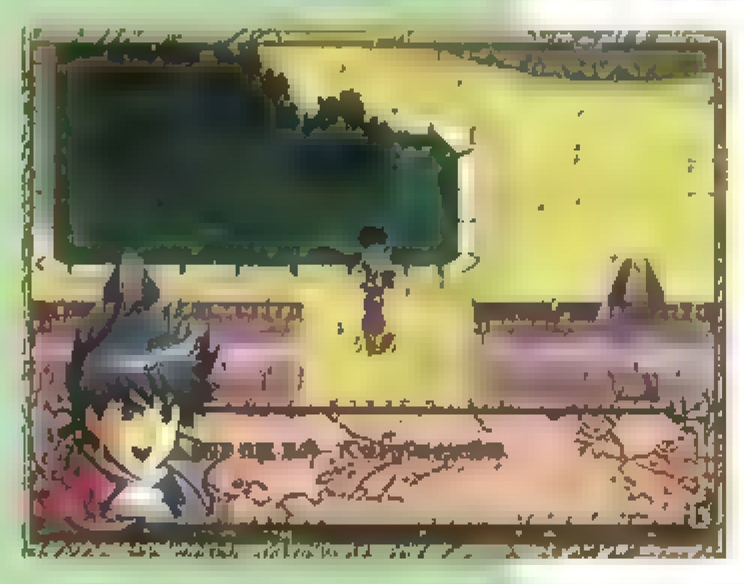
出海之後，我們朝著東北方的方向駛去，來到了西倫村村民所說的阿辛村，這裡不但爲連接哈摩尼亞兩個大陸之間的要衝，也因爲與隔壁大陸的貿易量大而聞名。從一名小孩的口中，我得知村長想要接見我們，我們什麼時候變得這麼出名了啊？來到了村長家之後，才得知原來是西倫村的村長捎信給他，說明我們就是打敗巴倫島海盜的功臣，在這麼正經的時候，艾迪與崔西居然又鬥起嘴來了，眞





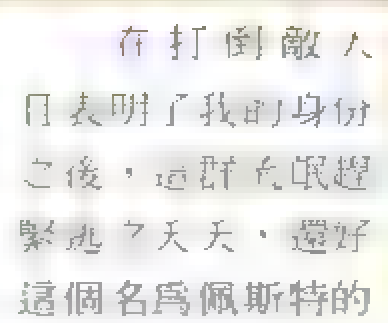

是受不了他們兩個人。由於阿辛村是與霸壁大陸貿易才發展出來的，所以幾年前兩派開始出現之後就傷透了腦筋。村長說要送我們謝禮，我趕緊加以婉謝，不過我接著就問他知不知道通往光塔的路要怎麼走，可是村長卻說他不怎麼清楚，最後並且還奉上了100金幣給我們。

出了村長家之後，崔西一時也不知道要怎麼辦才好，艾迪於是提議說：反正阿辛村正在舉辦慶祝活動，不如藉著這個機會好好休息一下。就在崔西想要提出反對意見的時候，廣場的那頭正在放著漂亮無比的煙火，艾迪趁機溜回旅館去，一旁的俄斯也說要賺錢去。崔西本來還相當生氣，不過我說我贊同他們兩個人說的話，而且現在一時又沒有什麼辦法，所以我就與崔西來到了廣場當中。



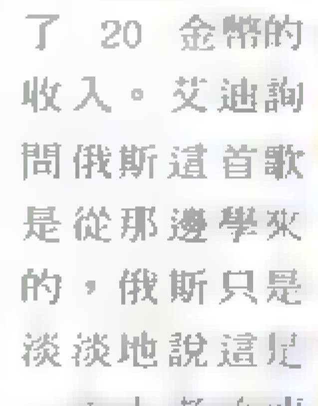
我們走到了一個桌上滿佈飾品的攤位，我請崔西選擇一個她所喜歡的東西，崔西似乎感到有點驚訝，我詢問崔西是否有什麼想要的物品，畢竟她脾氣差是差，可是還是一個女孩子。我左看右看上看下看，看到了一個相當漂亮的水晶項鍊，一旁的老闆還直說我很有眼光，雖然我也知道這是老闆促銷的手法之一。聽到這個索價100金幣的水晶項鍊，崔西直覺的反應就是太貴，不過反正這是村長送給我們的額外預算，所以沒有什麼差別。

在我將水晶項鍊送給了崔西之後，我感謝她一路上對於我的照顧。老闆居然還補上了一句話，說我們兩個人看起來是相當相配的情人。我知道崔西一定要準備向老闆開罵，但是這個時候從前方不遠處傳來人喊救命的聲音，原來是一堆流氓正在找一位女孩的麻煩，連一旁打算想要英雄救美的村民都被打得大退數步。看到這種情況，我知道我不能夠再袖手旁觀，於是趕緊向前找他們一群人好好理論一頓，崔西也接著跑過來加入這場戰局。



在打倒敵人並表明了我的身份之後，這群流氓趕緊逃之夭夭，還好這個名為佩斯特的女孩沒有受到任何傷害。佩斯特警告我們不要小看這群流氓，雖然刮鬍刀派這個名稱聽起來相當可笑，不過在這一帶非常惡名昭彰。我請她不用過於擔心，並且先行回去休息再說。沒想到佩斯特才剛離去，刮鬍刀派第一把交椅的賽西馬上率領流氓們找我們算帳，不過不是我在說，這些人的實力還真的不怎麼樣。解決了這些麻煩意外之後，我提議我們先回去旅館看看，因為艾迪與俄斯可能已經等得有點不耐煩了吧！可是我們兩個人等了老半天，才終於等到了艾迪與俄斯，原來他們剛剛也才與刮鬍刀派結下樑子。

艾迪對於發明出來的東西不甚滿意，所以就相當生氣地衝出了旅館，來到廣場噴水池的他剛好看到俄斯正在重操舊業，吟著那歌詞聽起來很奇怪的歌，雖然一旁圍觀的村民反應不一，不過還是拿到了 20 金幣的收入。艾迪詢問俄斯這首歌是從那邊學來的，俄斯只是淡淡地說這是一首古老流傳下來的歌曲，可是就當艾迪想要進一步追問的時候，刮鬍刀派的人馬前來想要索取保護費，也得知他們的同伴剛剛才受到我與崔西的教訓，看來這些傢伙受到的教訓真的太少了，所以這回換艾迪與俄斯給他們個下馬威，並且要他們趕快改邪歸正。





我跟崔西聽完艾迪與俄斯的遭遇之後，佩斯特帶著她的哥哥咕珊來感謝救妹之恩。他們是到處旅

行的冒險家，送給我們一雙雲彩鞋做爲謝禮。就在這個時候，佩斯特聽到了從窗外傳來的聲音，她趕緊探頭一看，原來是仙卓拉帶著陪西殺了過來；她就是刮鬍刀派的女老大。雖然佩斯特很擔心我們的安危，不過佩斯一句『我們也有很可怕的女生』，差點又開啓一場唇槍舌戰。我再度提醒他們我們的現況，並且趕緊走出旅館與刮鬍刀派的人們碰面，而且崔西看到佩斯特對待我的溫柔態度似乎又在不太高興。

仙卓拉先是確定陪西是否眞的是被我們一行人所修理，接著居然說要給陪西一個機會，叫他再對付我們一次。面對陪西的豪語，艾迪決定要以行動來證明一切。陪西被我們打敗之後，驚訝的仙卓拉不敢相信我們的能耐有這麼強，於是說這次要親自上場一試。結果當然不說用，我們還是再度連莊。既使勝負已成事實，仙卓拉還是不願意相信這是事實，我不禁勸她說不要這麼好強，一旁的佩斯頓是說仙卓拉以前並不是這樣，仙卓拉辯稱說她沒有背景才不得不這樣。聽到這句話的哈珊，以相當嚴厲的口吻對仙卓拉說，假如她一直爲了自己的不幸而自哀自憐，將是不會得到任何東西的。

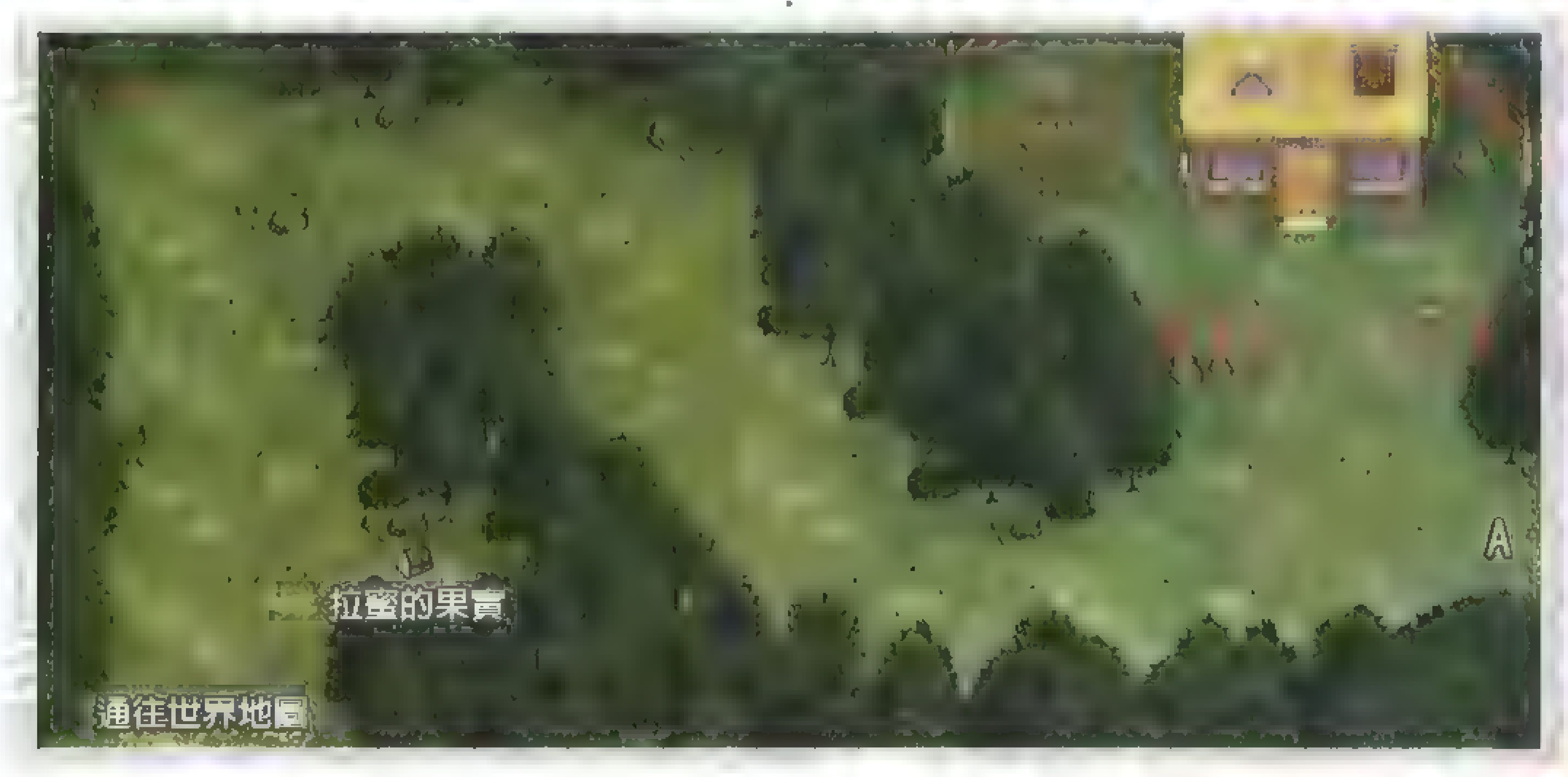
一旁的陪西看到仙卓拉默默不語的樣子，以及臉上的表情，不禁想到了那個最不可能的可能。哈珊最後告訴仙卓拉，叫她不要再一直欺騙自己，覺得心裡眞很難過的時候，不妨跟別人商量看看。仙卓拉黯然地命令着手下準備離去，哈珊還是不忘叮嚀仙卓拉，需要幫忙的話就要來找他，他會盡一切能力加以協助。一直不發一語的佩斯特這時候也說話了，她說她也會儘量幫著仙卓拉，因爲她一直把仙卓拉當做是自己的朋友。



看著離去的仙卓拉，哈珊說她的本性其實是蠻善良的，只是個性有點奇怪而已。話才剛說完，村長就率領著村民們來到了旅館前面，村長有點納悶說我們怎麼會站在這裡，不過哈珊並沒有將剛剛發生的事情講出來。原來，村長就是爲了要幫我們詢問前往光塔的方法，才會在不停地尋找哈珊。哈珊聞言之後，表示他好像在格倫村曾經聽說光塔這個名詞，而格倫村就在阿辛村東邊不遠處，艾迪趕緊趁著這個機會詢問關於隱居地的確切位置，但是哈珊說他也只是聽過一些謠言而已，雖然他自己也蠻想前往一探究竟。由於時間實在太晚，佩斯於是提議明早再行出發，所以既使崔西有點迫不及待想要趕緊離開，想了想之後也覺得這樣也好，於是我們就跟村長與哈珊兄妹們在道晚安進入了旅館，旅館老闆一聽說我們就是打倒巴倫島海盜的人，決定不收房租免費招待我們一個晚上，好人果然真的會有好報啊！

# 第十三章　尋找傳說修道家

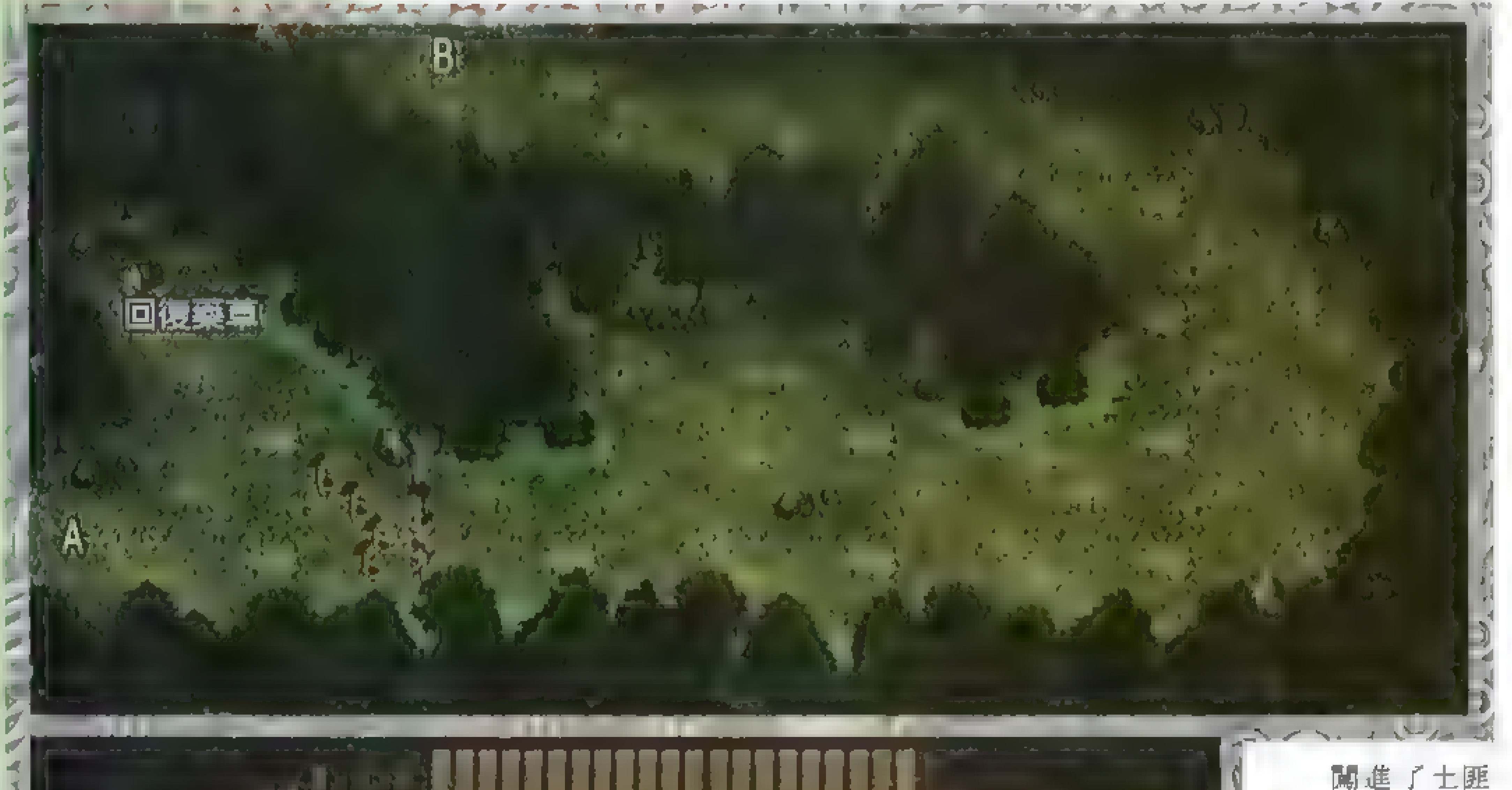
來到了格倫村之後，我們從村民的口中得知，修道家曾經說過自己去過光塔，他就住在附近的山上，不過由於山上有土匪在作怪，所以也提醒我們行動要一切小心。既然我們知道了這個消息，當然就馬上來到了格倫山之上，不過當我們看到一棟房屋想要前往詢問的時候，屋內卻沒有半個人的樣






子，我不禁有個不好的念頭閃過腦海，會不會連修道家都被土匪們給抓走了呢？為了追查修道家的下落，我們繼續往山上走去，雖然在半路上碰到土匪群，但是都被我們給輕輕鬆鬆擊退。

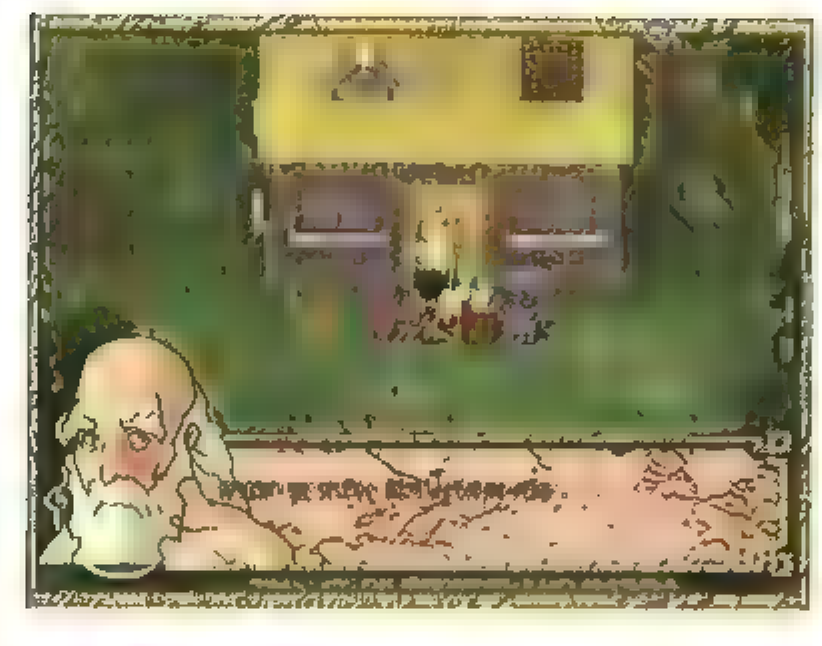
來到了山頂土匪巢穴之後，伊凡已經在屋外等候我們大駕，俄斯說明我們只是前來找人，而伊凡好像怕我們不知道這是什麼地方，再三強調這裡可不是任何人都可以隨意亂闖，再加上崔西的火爆語氣與艾迪的激烈對話，最後當然還是只有開打的份了。被我們打敗的伊凡逃跑前還說，雖然我們還算蠻強的，不過卻不可能會打敗他的哥哥。但是我倒是覺得在看到伊凡的表現之後，他的哥哥應該也不怎麼樣才對。







闖進了土匪巢穴之後，我們很快地就在地下牢房裡頭看到三位人質，其中兩位都是格倫村的村民，都是因為不給過路費用而被抓來。另外一位原本還是可那普的手下，只因為抗議分贓不公而被關。就在這個時候，土匪頭子可那普率領著一批手下進入，質問我們是否就是傷害他弟弟的人？崔西還不忘補上一句，說原來那個醜小子就是他的弟弟，真是為可那普感到丟臉。聽到這句話的可那普當然十分不高興。不過我在一旁看了老半天之後，突然發現他們兄弟兩人的廢話還真多，連俄斯也是一樣這麼認為。相當不服氣的伊凡說要幫助可那普，雖然可那普堅持要他去



休息，不過艾迪卻火上加油地說要輸就一起輸更好。

說了這麼多之後，我們終於開打了，可那普與伊凡當然不會是我們的對手。我連忙將人質從牢中放了出來，詢問他們是否知道前往光塔的路，可惜那兩位村民都只是採藥草的人而已。終於得知我們前來的目的之後，可那普顯得有點驚訝，俄斯再次強調他剛剛說過的話，我們只是前來找人的，伊凡則說他們才不會抓沒錢的修道家。話雖如此，可那普一邊哀求放了他，伊普一邊卻又說放了他之後一定會好好修理我們，艾迪說這分明就是要我們不要放人嘛！雖然修道家不在這裡，不過也算是替格倫村村民除害吧！經由崔西的建議，我們於是將可那普與伊凡關在他們原本關著二位人質的牢房當中，並且將另外一邊牢房裡頭的東西順便一併帶走。

我們有點喪氣地緩緩下山，不過到了原來的房屋面前的時候，發現到有一位老人就站在門口，俄斯於是詢問他知不知道修道家的行蹤，在我向這位老人說明了來意之後，他說那已經是很久以前聽過的事情，原來他就是修道家本人。崔西曉得了之後，不禁又開始抱怨說為什麼他不一開始就說清楚，不過修道家倒是提醒她脾氣不要太大，要不然壽命是會縮短很多的。看在我們誠懇無比的態度上面，修道家於是告訴我們，其實他本人也沒有去過光塔，不過只要去安靜村打聽消息的話，應該就可以有些眉目才對，但是那裡有著很不好應付的機關，要進去恐怕不是那麼容易。臨走之前，修道家跟我們說，要是我們真的能夠進去光塔的話，能否回來告訴他那是個什麼樣的地方？因為他實在是很想知道。這麼簡單的要求我當然二話不說就馬上答應。

## 第十四章　不平靜的安靜森林



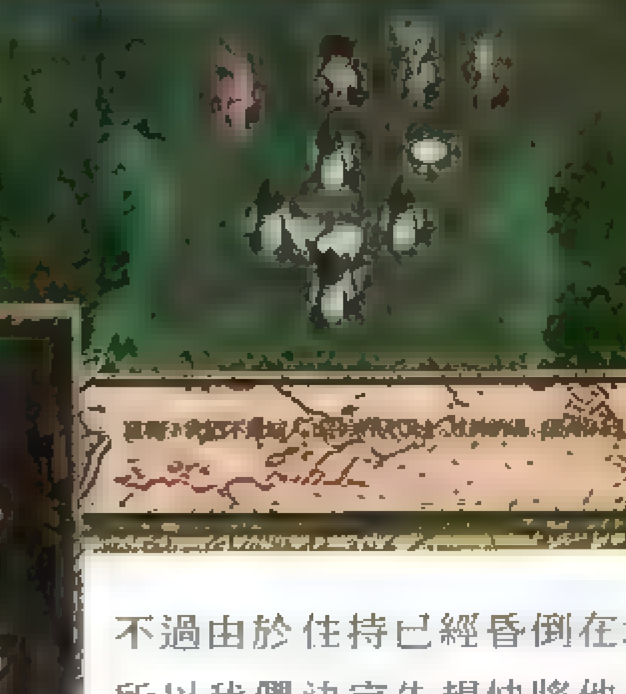
我們繼續往東北方走去，來到了修道家口中所說的安靜村當中。由於安靜村受到光之精靈的庇蔭，所以為了要感謝陸恩，村民於是就特地建了一座寺廟，而且寺廟的住持知道很多關於陸恩的事情。我們趕緊來到了位於村莊北邊的寺廟外頭，寺員表示只有他知道住持在那裡，而且最近捐款很少，既然如此，我乾脆就將身上的一些金幣塞到他的手中，他馬上就很高興地說，住持現在正在安靜村北邊的安靜林裡頭。

沒有想到才剛剛進入安靜林不久，就大老遠聽到有人在喊救命的聲音，我們連忙循聲向前查看，果然看到有四名身著白袍頭帶黑套的奇怪傢伙，他們宣稱自己是神之聖戰士，因此要藉神之名來處罰






我們。奇怪？這個台詞怎麼跟美少女戰士這麼像啊？不管這個了，顯然這是一群對於宗教過於入迷的盲目崇拜者，所以只能夠由我們給他們一點小小教訓。將這四名不速之客趕跑之後，崔西對於他們會使用黑魔法感到有點奇怪，



不過由於住持已經昏倒在地上，所以我們決定先趕快將他送回寺廟再說。

# 第十五章　奪回白卵石



住持緩緩醒來了之後，第一件事情就是跟我們道謝，我原本想要安慰他傷的並不重，不過一旁的艾迪卻相當不識趣地無視我的謊言。還好住持說沒有什麼關係，因為他本身會一些恢復魔法，只不過需要時間慢慢來而已，聽到住持這麼說，我就放心了不少。我向住持說明來意，想要請他指點前往光塔的方法，但是住持卻說只有他能夠進入光塔，聽到此話的崔西不禁急了起來，便將帕力士被綁架的事情告訴住持。住持知道這個消息之後，很難過謠言原來是真的，不過剛剛那些狂妄的信徒將他所持有的白卵石搶走，由於白卵石是陸恩送給他的信物，沒有它就無法通過光塔周圍的機關。住持願意將白卵石暫時先借給我們使用，不過前提是，我們必須前往北邊山上的麥得神殿重新搶回白卵石才行。

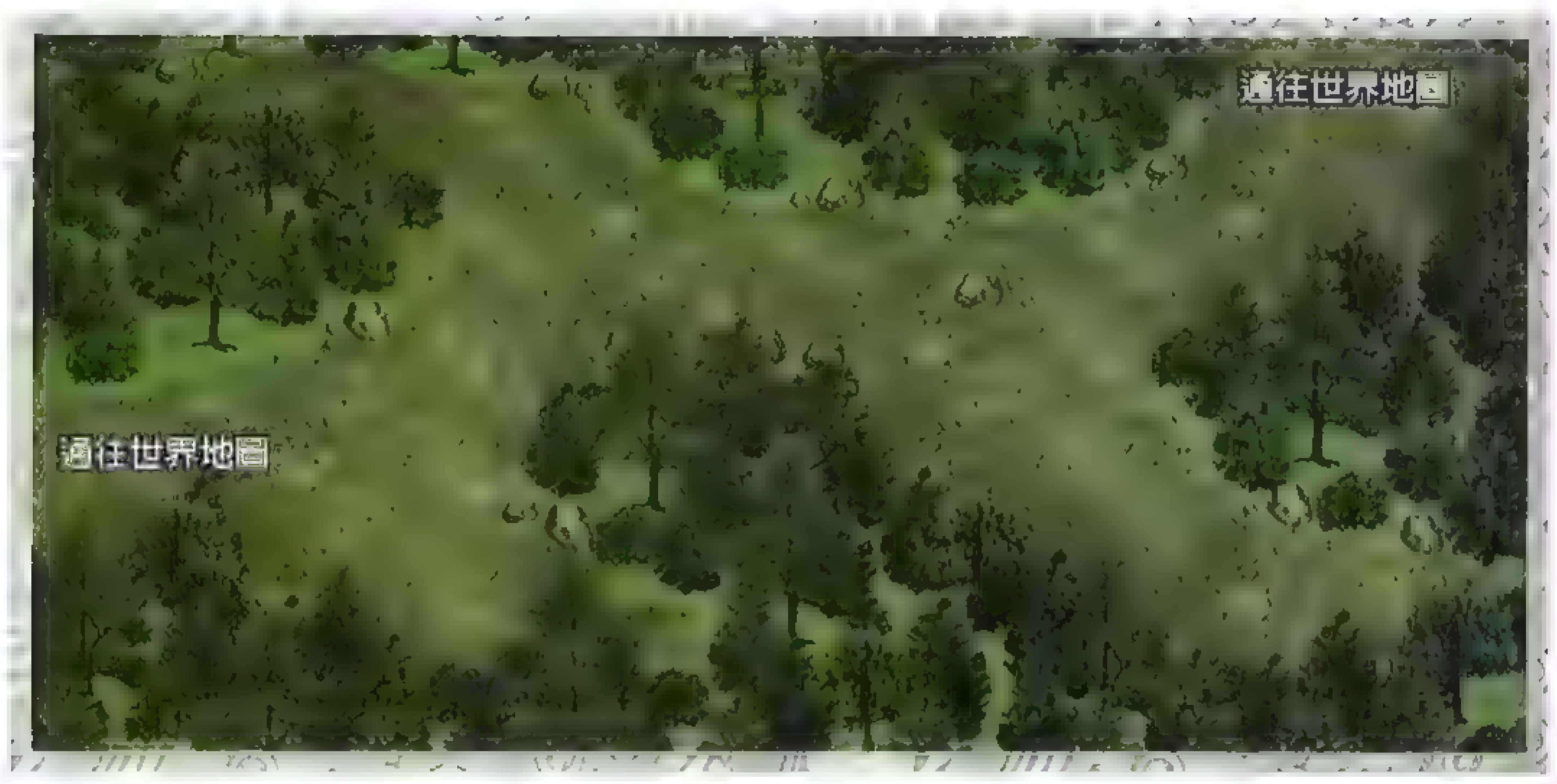
沿著安靜林的小徑往前走，我們很快地就走出森林，麥得神殿就在我們前方不遠處。一進入神殿之後，很快地就與首領麥得碰面，他毫不臉紅地說，透過神的力量可以瞭解到一切，不過我才懶得管他的神力從何而來，一旁的崔西直接向他索回白卵石，麥得說這個東西又不是我們的，不過俄斯回答得真妙，他說我們是來幫住持拿回去的。麥得眼看著衝突無法避免，就說要使出霹靂神雷來處罰我們這些背叛神的人，可是不曉得是誰背叛誰，很快地麥得就被我們給打敗了。雖然崔西再度對於這種黑魔法感到納悶，不過我接著就如艾迪所言，先將白卵石拿走再慢慢吵吧！



回到了安靜村之後，我們向住持報告了這個好消息，而且住持的身體也已經好很多了。一刻都不休息的崔西，急著要住持告訴我們前往光塔的方法，住持於是說光塔就在安靜村的東南邊，我們聞言之後就馬上出發。通過了森林之後，我們先行來到了最南端的普西開村，這裡是一個以採礦而聞名的村落，村民個個都想要挖到金子以便發大財。不過我們並沒有停留太多的時間，稍作休息之後就直入位於北邊的光塔裡頭。

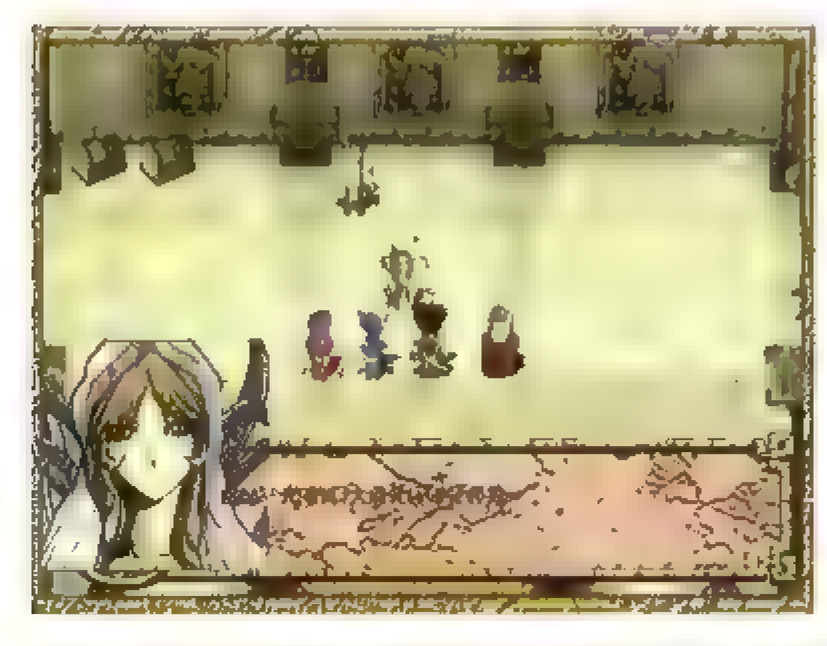
# 第十六章　取得光塔水光晶

有了白卵石之後，果然就可以順利進入光塔當中，不過裡頭的怪物可是多得不得了，而且路又臭又長，但是經過一段時間的努力之後，我們總算是到達了最頂層。但是讓我感到相當驚訝的一點是，伊傑已經在房門外面等待著我們到來，崔西不禁懷疑說他們是否早就知道我們會到來，伊傑給予的是




相當肯定的答案，而且也發覺到我的臉上佈滿了疑惑。就在伊傑自認自己已經講了太多話之後，他馬上就帶著我們進入房間，映入眼簾的是一位相當漂亮的女性，原來她就是陸恩啊！我還一直以為陸恩是男的呢！

連一向粗魯無比的崔西都很有禮貌地向陸恩打招呼，我油然感覺到陸恩在哈摩尼亞大陸的地位是如此崇高與重要，而且她果然也早就知道我是從另外一個世界來的人，因為光的偉大是什麼都看得見的。帕力士被綁架的事情，陸恩當然也相當清楚，不過由於被囚禁的地方是哈摩尼亞之光所無法照射到的地方，所以連她也不知道是誰所為。陸恩接著跟我說對不起，因為我乃是來自哈摩尼亞之光照射不到的地方，因此她並沒有辦法能夠讓我回到原來的世界，只有帕力士能夠幫助我完成願望，看來，所有事情的解決關鍵都在帕力士身上了。



對於一直追尋隱密地所在的艾迪，也趁著這個機會向陸恩詢問，可惜陸恩表示說，隱密地是在與上帝隔離的地方，所以連她也不知道詳細位置所在，不過或許盟約的石頭就在那裡，所以建議艾迪繼續跟著我們冒險，應該可以得到一些端倪。陸恩接著說，在第一次精靈戰爭之後，雖然巴萊爾餘黨幾乎都已經抓到，可是就只有巴萊爾找不到人影，於是大家猜測他一定是躲到了隱密地當中，在上帝消失了之後，沒有人知道裡頭究竟發生了什麼事情。巨龍開力本來亦是上帝底下的忠臣，後來與巴萊爾一起造反，恐怕只有牠才會知道關於隱密地的一切吧！不過，開力怎麼可能會那麼好心呢？陸恩最後說道，唯有找到盟約的石頭，才能夠得知帕力士究竟在那裡，不過這顆石頭早就已經散落在大陸各處，並切分裂為七個等份。哈摩尼亞世界的人們，皆無法碰觸或拿取盟約的石頭，所以這也是帕力士叫我來到這個世界的原因。

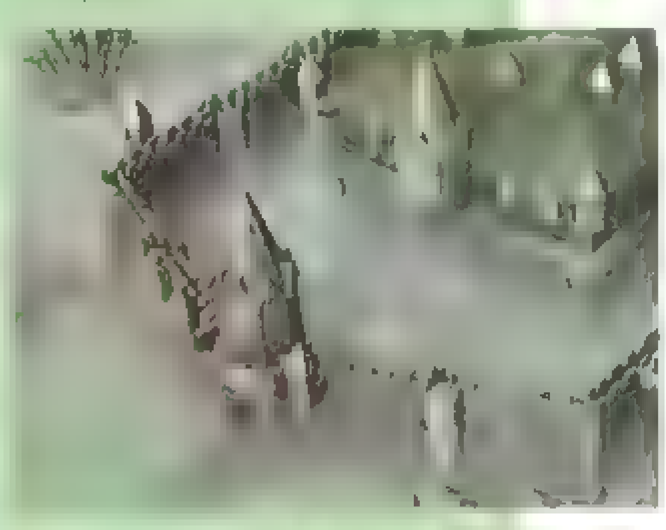


大老遠地把我叫到哈摩尼亞大陸，居然只是叫我撿撿石頭而已？天啊！為什麼不找別人呢？崔西詢問是否有關於石頭的進一步情報，陸恩說300年前石頭散落的那一天，剛好也就是掃把星出現的時候。一直默默不語的俄斯，緩緩地唸出了一首古詩，連陸恩都感到相當地驚訝，除了知道這首史詩覺得不可思議之外，更因為她對於俄斯是一無所知。聽到俄斯對於古詩內容的解讀之後，陸恩於是猜測其中有一顆可能就落在光塔南邊的凱利城，那裡有一個承認壞神與好神的國王，除了崇拜一個奇怪的神明之外，並且也因此而建立了這座城池，不過目前是由一種奇怪的生物在掌控整座城堡。陸恩最後叮嚀說，拿到了石頭之後要再來找她，她將會試著發揮出石頭應有的力量。其實陸恩原本也相當不放心，想要跟著我們一起前往，不過光塔近來怪事不斷，塔的結構不但遭受到破壞，又要抵擋一直來襲的怪物，所以也只有將整件事情交由我們去辦。臨走之前，陸恩還送給我們一顆水光晶，因為其實白卵石的效果有限，有了水光晶之後我們隨時都可以進入塔中。

# 第十七章　大門深鎖之凱利城



在前往凱利城之前，我們[illegible]村向住持報告最新的情況，聽[illegible]況很好，住持心裡頭的大[illegible]可惜連隆恩都不知道啊力[illegible]將水光晶的事情告訴了住持[illegible]白卵石給物歸原主，看著[illegible]嬲的樣子，我們也覺得[illegible]們打算要離開的時候，住持像[illegible]麼事情，要我們再稍等[illegible]著他取出一把聖杖，說這[illegible]持所使用過的東西，現在[illegible]我們，而且最為神奇的地[illegible]可以治癒傷口的能力呢！[illegible]才能夠這麼快就恢復體力[illegible]意，我不禁有點受寵若驚，[illegible]到住持的安危，住持則說[illegible]因為現在狂疫已除，再加上[illegible]自己的力量來治療，所以硬[illegible]下。由於我本身不習慣使用[illegible]是我就將這把大乘聖杖交給[illegible]斯那一臉興奮的表情，我確定我[illegible]有給錯人。



[illegible]，很快地就看見凱利城[illegible]來到城門之後，卻發現城[illegible]個小小的警告牌子，說這[illegible]為了安全起見才將這裡[illegible]普西開村長的字樣，我想我[illegible]村的時候，因為整座城[illegible]

[illegible]西南村之後，我們連忙來到了村[illegible]，村長告訴我們那是他爺爺所[illegible]，在他[illegible]的時候，他偷了爺爺[illegible]，[illegible]不死地活[illegible]了。我[illegible]，村長說是在最近頻傳[illegible]

# 第十八章　裝神弄鬼人搞怪

墓之後，
我不到
我感到
候，
遇到
各場
創聽到從
噴嚏聲
怎麼會打
噴嚏呢？莫非就跟艾迪所說的一樣，這是有人在故
意裝鬼嚇人？進入小屋之後，我們
且告訴她我們已經看穿了她裝鬼的

之後，朱娜責怪我們說破
是村民口中的扒手集團，
我們已經知道
是我們的對手
是裝昏後
說出她們搶得的物品全部都
地下倉庫，並且心不甘情不願地將倉庫鑰
拿給我。結果，我們才剛剛進入倉庫沒有多
怪物，我
因爲假



後，果然就在寶
箱裡頭順利地找

# 第十九章　危機四沸凱利城

我們總算是進入凱利城
之後，我們來到了
裡面，這裡居然還有一個噴水池，艾迪
凱利城應該是用水壓機
在門口的地方有個很
艾迪猜想說這一定就是控
下去，接著我們
了接近城門入口的地方，開始往凱
地下水道走去
我們
發現到第
前衝
發生了震動
現象
動彈不
英雄無用武
的時候，俄斯
普西爾村
不是以
開礦而
聞名的
嗎？那
麼一定
有很好
的礦工可




以解決這個情況，於是我跟崔西只有暫時離開這裡，回到普西開村討救兵去也。

普西開村村長一見到我們，就詢問關於凱利城的事情進行得如何，我於是將艾迪與俄斯被困的事情告訴他，村長急忙地告訴我可以請村中的金魔幫忙，而金魔現在就在村子北邊的礦山當中。但是就在我們才剛剛進入礦山沒多久，一群礦工卻朝著山下落慌而逃，因為裡頭現在出現了一大堆的鬼，聽到礦工的話之後，我跟崔西直衝礦坑的最底部，並且看見金魔正在與鬼對抗著，這個時候我們當然不能插手不管。

還沒有跟金魔說清楚來意，崔西卻又跟金魔你來我往地對罵了起來，這回我實在忍不住打斷了他們的對話，並且說明我的朋友被關在凱利城底下。聽到這些話之後，金魔就開始有點緊張起來，因為那裡隨便亂動的話可是會有整座城堡坍塌的危險，

於是就要我們趕緊帶著他前往凱利城。再度回到地下水道盡頭之後，崔西與金魔差一點又要吵起架來，我只得提醒他要趕快行動。在金魔確定艾迪與俄斯暫時無恙之後，他便以最快的速度將眼前的土堆打通一小段，艾迪與俄斯也跟著被順利地救出。

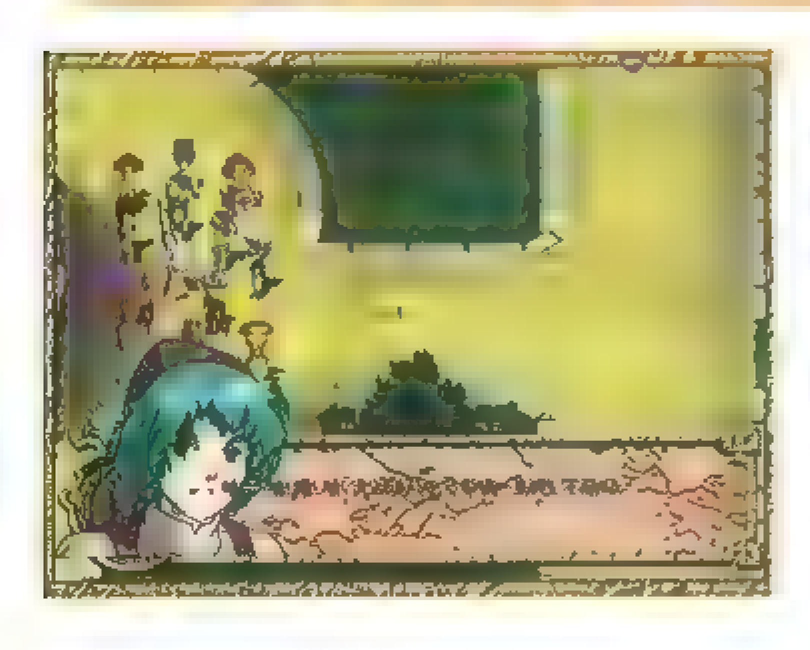
艾迪說他被困住的時候，一直想要拿起石盤，可是卻都被一股奇怪的氣流所阻擋，我於是進入裡頭，輕輕鬆鬆地就將石盤給拿了起來，到這個時候，艾迪才真正相信我並不是哈摩尼亞的人，不過俄斯卻早就察覺到這點，因爲他說我身上衣服的材質並不存在於哈摩尼亞這個世界。金魔聽到了之後，詢問爲何要尋找這些石盤而冒著這麼大危險，我只是說，我很想要回到我自己的世界去。就在我們對於下一個石盤所在感到無助之際，金魔告訴我一個他以前所聽到的故事：他說他小時候曾經跟著他父親在世界各地當礦





了，這個故事就是這麼聽來的，那就是300年前有一顆很大的星星掉落在北方，崔西猜想那應該就是在北極。在感謝過金魔之後，金魔表示說要趕快回去修理礦坑，於是就跟我們告別先行離去。既然要前往北極，那麼又要靠船了，可是我們先前那一艘從西倫村村長手中所取得的船隻，並沒有辦法可以通過佈滿冰山的北海地區，看來，我們只有再回到阿辛村打聽一下消息了。

# 第二十章　哈珊完成終身大事

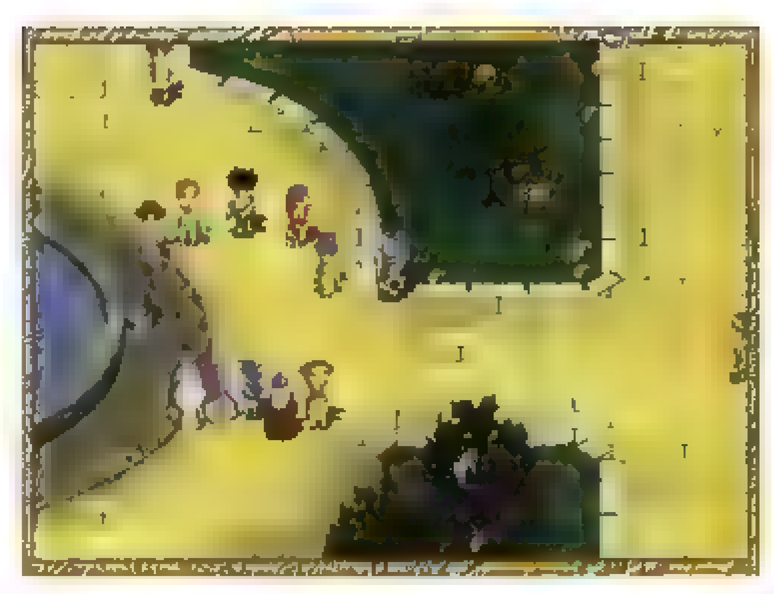


[illegible]

[illegible]有多久嗎？站在廣場噴水池旁的佩斯特，對[illegible]我們打[illegible]感到相當地高興，原來這是她的[illegible]哈珊之結婚典禮，哈珊這個時候也看到了我們，也很高興我們能夠即時參與這場盛會，而且他[illegible]就是先前跟他作對的[illegible]拉，不會吧？我[illegible]是感到非常的驚訝，不過哈珊接著又語出驚[illegible]地表示說我也會跟他一樣，我知道他是在說[illegible]，對於此我一時也不知該如何回答，倒是艾迪與[illegible]斯在一旁[illegible]樂禍地笑著。




我向哈珊說明了回到阿辛村的來意，哈珊則是很熱心地告訴我們說，他的確是曾經到過北極，看到我們苦尋破冰船，他倒是指引了一條明路，因爲就是酒店裡頭的馬休將破冰船借給他使用才得以成行的，聽說他現在也爲了他的破冰船而苦惱不已。



我再度向哈珊道謝，哈珊覺得這只是舉手之勞，而且沒有我們的幫忙，他大概也不會與仙卓拉結婚吧！結婚典禮接著開始了，在奇怪的神父舉行儀式之下，兩人互相宣誓深愛對方並且會永遠在一起，看到這樣的景象，所有的辛勞一下子就消失無影。

## 第二十一章　寒冷北極的破冰之旅

在典禮結束了之後，我們果然在酒店裡頭找到了馬休，他已經喝了相當多的酒，並且差一點就跟崔西起衝突。在我向馬休說明了前因後果之後，馬休居然要我陪著他喝一杯，爲了要順利取得破冰船，管他有沒有成年或是會不會喝酒，我硬是將酒給喝了下去。一旁的俄斯繼續與馬休進行交涉，馬休一開始還不怎麼想要把破冰船借給我們，但是之後的事情我就不怎麼清楚，等到我醒來的時候，我發現我已經身處在北極的森林當中。根據艾迪與俄斯的說法，我好像在酒醉的時候對崔西說了不少話，可是我早就什麼都不記得了，所以只得拼命跟崔西道歉，可是她反而更加地生氣？

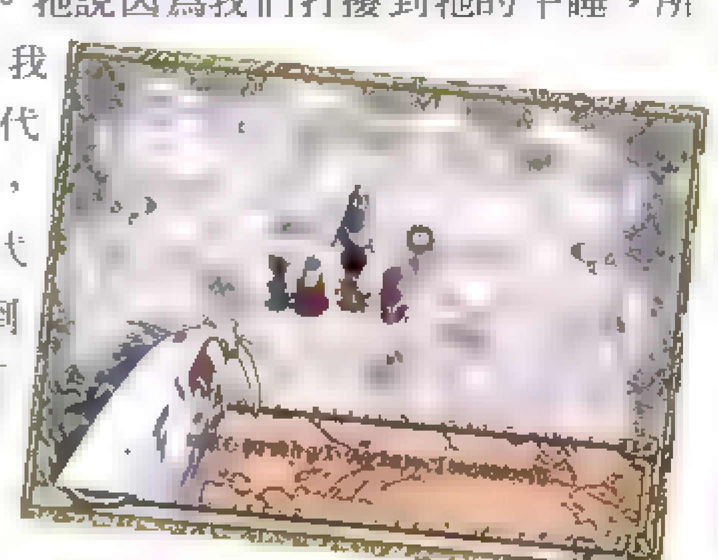
無論如何，我得知艾迪他們用我們原本的那艘船跟馬休的破冰船交換，才能夠順利地來到北極地區，可是這裡未免也實在太冷了吧！冷得我們一行人的身子不斷地顫抖，而且體力是不斷地下降。來到了波音村的商店當中之後，我們向商店主人說明了來意，商店主人很熱心地告訴我們，說他的確聽過星星掉落的故事，地點則好像就在北極點那邊。不過他也提醒我們，假如不配戴水項鍊來禦寒的話，我們的體力可是會被一直消耗掉。聽到老闆這麼說，我於是就購買了四條水項鍊，果然真的是一戴就有用，我們現在已經不會再覺得寒冷了。




從村民的口中得知，北極點那邊好像住著可怕的怪物，不過我們似乎已經沒有別的路可以選擇。我們再度回到了森林裡頭，很快地就在中央找到了北極點入口，雖然我看到了石盤，可是旁邊怎麼會有肉塊？是我肚子




餓昏頭了嗎？就在這個時候，艾迪突然打了一個噴嚏，那個肉塊居然開始動了起來。原來那不是肉塊，而是住在北極點的海獅王，在我好心地說明來意之後，海獅王根本就沒有把我的話聽進去。牠說因為我們打擾到牠的午睡，所以一定要我們付出代價，不過，最後付出代價的反倒是海獅王自己。



## 第二十二章　崔西身軀為君倒

就在我們剛剛踏進波音村之後，一位村民向我們走了過來，因為他聽說我們正在尋找星星碎片，崔西對於他的好意感到十分懷疑。村民則是十分慌張地表示說只是想要幫助我們而已，因為他知道另外一個碎片掉落的地點。可是，俄斯那句名言接著就從他的口中講出，那就是『天下沒有白吃的午餐』，既然如此，我就將1000金幣做為報答，期望他真的能夠提供給我有用的消息，不過，他所說的普西爾村附近的地方，不就是我們才剛剛去過的凱利城嗎？其他三人深覺受騙，於是紛紛向他抗議再抗議，村民因此決定告訴我們另外一個原本要收錢才願意提供的消息，俄斯搶在他的前面，問他是不是說是在隱密地，果然！村民見狀不對勁，於是就趕緊落跑了。我接著詢問俄斯為何會說在隱密地，他則是告訴我說他週遊世界這麼久，對於隱密地仍然還是一無所知，所以才做出這樣的猜測，在這個情況之下，俄斯建議我們前往路斯大陸南方打聽消息看看。聽到我們要尋找前往隱密地的決定，艾迪自然是十分欣喜。雖然可能會碰到阻力，不過為了回家，我什麼難事都得想辦法去做才行。

回到了路斯大陸之後，我們來到了位於凱利城南方的阿克村，就在我們到處打聽消息的時候，在村中水池旁邊碰到了一位老婆婆，她說她自己一個人沒有辦法去醫院，當然，崔西差點也跟她吵了起來。在老婆婆的不斷央求之下，我們將她帶到了醫院當中，沒有想到的是，她對於醫生講話的口氣一樣很差，並且懷疑自己是不是得到了感冒。不過醫生看了看，發現她只是單純地消化不良罷了。可是老婆婆還是相當不放心地一問再問，確定真的沒有問題才放下心來。老婆婆聽到要付診療費之後，馬上就頭也不回地趕緊離開，並且還說是我們帶她來的，所以費用也要我們付。天啊！真是好心沒好報！不過醫生馬上就接著跟我們解釋，其實他是不收任何費用的，也要請我們對於老婆婆的這種態度不要太過介意才好。

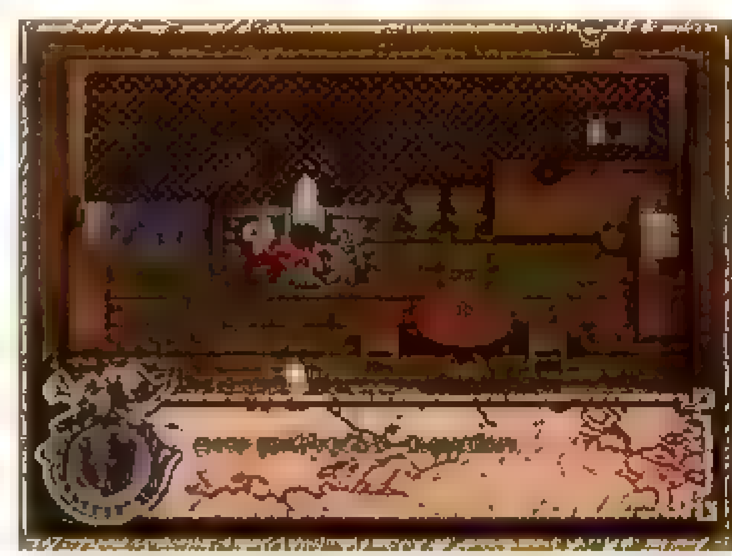
就在這個時候，我看到一旁的崔西臉色有點不太對勁，接著她就應身倒地。我們趕緊將崔西帶到了醫院裡面的病房當中，經過醫生的診斷之後，確定崔西得的就是村裡頭現在正在流行的感冒病菌，並且以看病為理由要我們先行出屋。走出了屋外之後，我不禁對於崔西的病情感到相當擔心，雖然感冒在我的世界裡頭是很容易治療成功的一般病症，可是在這裡就不一樣了。俄斯接著說，感冒這種疾病在300年前就有





了，可能是當初時空巨烈變動的時候，從我的世界那邊被一起轉移過來的吧！可是為什麼300年之後的現在又會再度出現呢？於是艾迪大膽地推測，在帕力士將我傳送到這個世界的時候，不小心也一併帶了若干感冒病菌來到哈摩尼亞。

醫生的出現打斷了我們的談話，他說現在要是不趕快找藥回來治療的話，後果可是會不堪設想。我馬上詢問醫生300年之前的感冒人們是如何治癒的，他說在路斯大陸南方有一群瘋狂科學家聚集的城市，艾迪說那是不是就是隱密地，醫生給予相當正面的答案。無論如何，開發感冒藥的科學家就是居住在那裡，可是後來前往該地的通道突然出現一條巨龍將其擋住。因為太多想要打倒巨龍的勇士因此而喪生，所以200年前乾脆就將通道給封閉起來。為了想要得到更進一步的情報，醫生建議我們去找魯亦比太太，也就是剛剛我們帶她到醫院看病的那位老婆婆，因為她是最瞭解這個村莊的人。

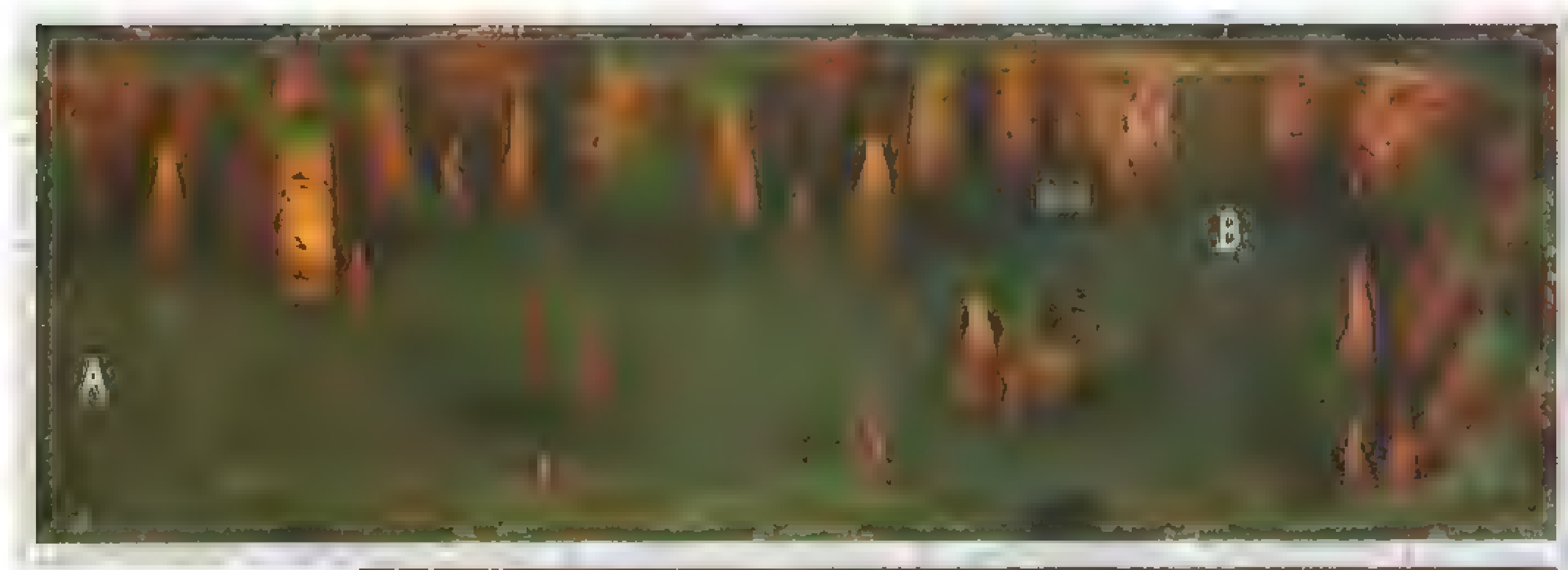


來到了魯亦比太太的家裡之後，經過與艾迪的一陣寒暄之後，我簡單地向她說明了現在的情況，並且請求她告訴我們[illegible]隱密地。我們的誠意終於打動了魯亦比太太的心，她說這件事情也是從她奶奶口中得知的，其實前往隱密地的入口很好找，而且開門的裝置相當地[illegible]。聽到這邊，艾迪覺得也未免太容易了一點吧！魯亦比太太接著說，不過因為裡頭居住著相當可怕的動物，原來那就是醫生口中的開力，因為開力被上帝關在那裡，所以牠乾脆就在通道那邊等待著最佳時機復出吧！魯亦比太太最後說，他們每一代都會[illegible]告訴別人這些情報，不過這些人全部[illegible]去不返。

## 第二十三章　吉諾山脈與開力巨龍

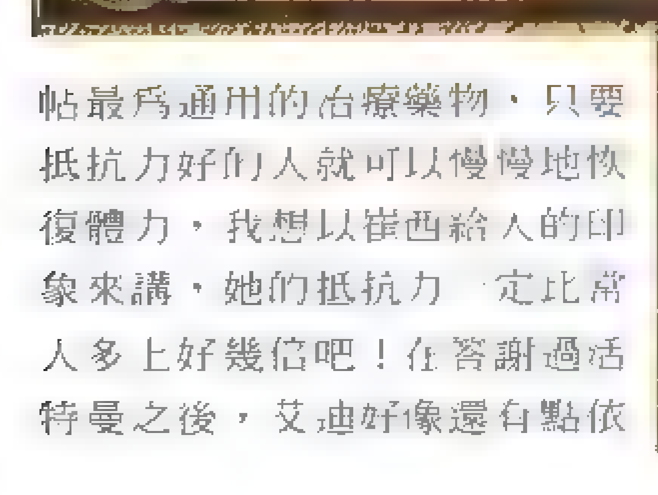


既使如此，還是阻擋不了我前往吉諾山脈的決定，我們三個人於是就照著魯亦比太太所言，很快地就在通道裡頭找到了開關，[illegible]進入了深山裡頭。當我們走到一個叉路的時候，艾迪像是聽到一些奇怪的聲音，於是就自己一個人拼命往前衝，我跟俄斯當然就跟在後頭想要一探究竟。來到了通道盡頭之後，艾迪再度運用他的炸彈技術將山壁炸開，並且進去其中，果然就在裡頭發現到一名被困在此地的女子，這位名為亞倫的女子要求我們先帶她離開這裡再說。通過了吉諾山脈之後，亞倫說她就是吉諾村的村民，她是為了要尋找藥草才會來到深山裡頭，不過為了躲雨卻剛好碰到了開力，也才會成為開力的階下囚。其實開力相當清楚我們的行蹤，要不是剛剛牠在睡午覺懶得行動，我們也不會這麼輕鬆地就走出山中，看來我們跟開力的樑子也就這麼結下了。艾迪很體貼地先叫亞倫回家休息，而亞倫則是說她家是村中有名的醫院，並且請我們有空要去坐坐。醫




院？我們現在要找的不就是藥嗎？那麼醫院裡面一定會有囉！

來到了吉諾村之後，我們終於確定這裡就是隱密地，不過隱密地其實是整個學得盆地的通稱，而吉諾村則是其中醫藥最為發達的村莊。我趕緊找到了醫院並且進入詢問，並且向活特曼索取感冒藥，可是他卻表示說要先看看病人，就在這個時候，先前被我們所救的艾莉走了進來，她看到艾迪的造訪是特別高興，並且向她的父親表示說我們就是救她出來的恩人。聽到艾莉這麼說，活特曼當然是相當感激我們的幫助，並且說其實感冒藥有很多種，不過他還是先給了我

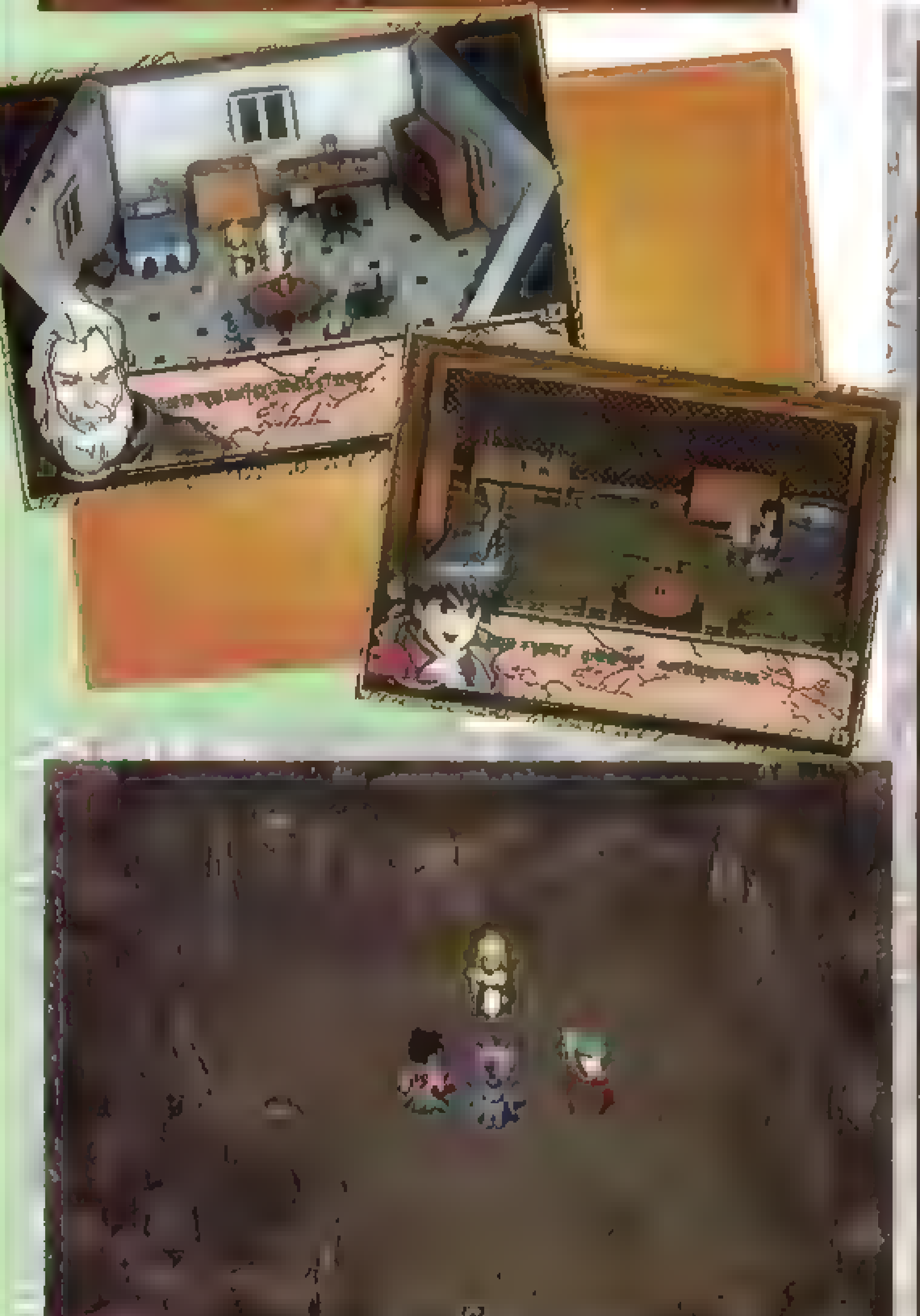


一帖最為通用的治療藥物，只要抵抗力好的人就可以慢慢地恢復體力，我想以崔西給人的印象來講，她的抵抗力一定比常人多上好幾倍吧！在答謝過活特曼之後，艾迪好像還有點依依不捨的樣子，我只好再度提醒他崔西的病情，最後艾迪也只能夠跟著我們失望地離開。回到阿克村之後，我連忙將感冒藥交給了醫生，醫生則趕緊調配之後讓崔西服下，果然經過沒有多久的時間，崔西就慢慢清醒了過來。聽到我們找到了通往隱密地的道路，崔西就迫不及待地想要起床前往，不過我硬是要崔西再多休息一天再走，因為我們需要靠著她的力量來一起打倒開力。

隔天，我們四個人一起深入吉諾山脈當中，當我們走到一半的時候，開力果然就出現在我們的眼前。經由彼此的喊話之後，我們得知原來開力的手中握有其他的星星碎片，並且要我們將手上剩下的星星碎片交出來。雖然開力放話說牠早就將所有的星星碎片藏好，而且還

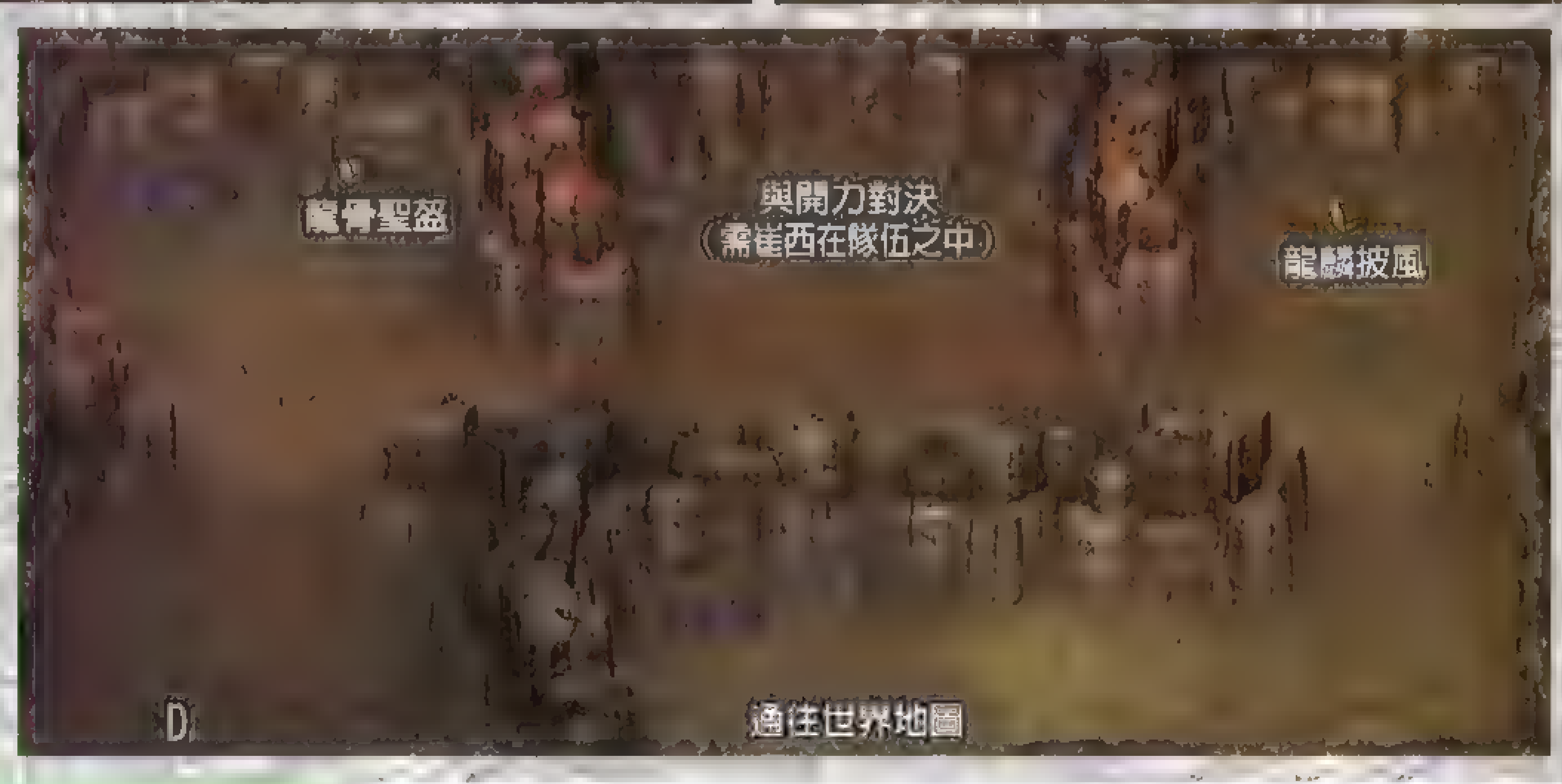



讓牠的手下好好看管。可是，開力接著卻說出了一個相當令我震驚的事情，那就是只要我自己願意的話，就可以只靠著一個星星碎片的力量讓我回到原來的世界，或者是在我昏沉的狀態當中，由施法者加以輔助一樣可以達到這個效果。既使我的內心正在不斷地動搖，可是面對著來者不善的開力，我還是與大家一起將開力給徹底擊敗。



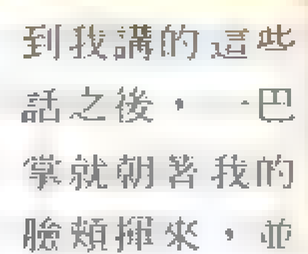






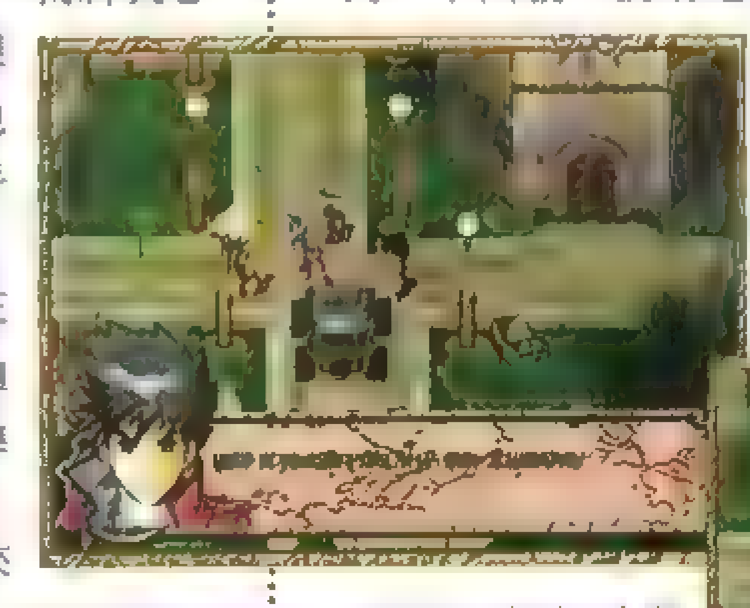
# 第二十四章　休息是為了走更長遠的路

再度來到吉諾村之後，艾迪居然裝起病來了，我跟俄斯都很清楚這是怎麼一回事，於是就先來到了醫院當中。看見我們再度拜訪的活特曼，趕緊將外頭工作的亞倫給叫了進來，並且還說亞倫可是天天都在想念著艾迪。俄斯有點無趣地打破了現在這種情況，詢問活特曼是否知道300年前星星碎片的事情，他說他是曾經聽過相關的事情，不過還要再去打聽一下，在此之前，要我們先好好地休息一下再說。



亞倫帶著我們來到了她的家中，面對著亞倫欲言又止的情況，我們三個人都看得出來這是怎麼一回事，沒想到艾迪這個時候趕快藉故太熱且想要到街上走走，馬上就一溜煙地跑出了房屋。不過接著換崔西也想要到外面走走，因為我實在有點擔心她的情況，所以決定要陪她一起去。後來俄斯偷偷地跟我說，他覺得我們三個人好像是特別來這邊度蜜月的，害得他那天晚上覺得特別的孤獨，俄斯聽到這樣講，我也不曉得該如何回答他是好。

來到了街上之後，我就在道路盡頭看見行動鬼鬼祟祟的崔西，原來她正在偷偷看著艾迪與亞倫兩個人，我實在是有點看不下去，於是要崔西不要再看下去趕快離開，沒有想到崔西卻說好戲還沒有到來。聽到這邊，我實在是再也忍不住了，我將我心裡頭的感受全部說了出來。我大聲地跟崔西說，我實在是很想回家，而且我也不想一直在哈摩尼亞耗時間。崔西似乎覺得有點驚訝，可是我再三跟她強調，這些話我不是一開始就說過了嗎？就在這個時候，我跟崔西都沒有注意到艾迪與亞倫已經發現附近有人，所以就轉換到其他地點繼續談情說愛去了。



我繼續跟崔西說，我又不是自願來到這個世界當中，而且帕力士跟哈摩尼亞跟我更是一點關係也沒有。崔西問我這些是不是我的真心話，我則是請她為什麼不設身處地站在我的立場想一想。可是崔西卻跟我說她不會不理會他人的困難，我於是告訴崔西這是她的本性。最重要的一點是，我本來就不是屬於這個哈摩尼亞世界的人，所以消失在這個世界的命運是絕對不會改變的，帕力士失蹤與貝利兒無法歸來，本來就是哈摩尼亞的命運，有沒有我存在都是一樣的。崔西聽到我講的這些話之後，一巴掌就朝著我的臉頰揮來，並且強調說她們絕對不會這麼想的，她簡直不敢相信我居然會是這麼懦弱的人，最後憤而自己先行離去。

回到亞倫家之後，我發現崔西還沒有回來，雖然俄斯拼命想要跟我一起出去走走，不過我硬是不准他跟來，氣得俄斯說不出任何話來。我馬上就在剛剛艾迪與亞倫約會的井邊找到了崔西，崔西要我再好好地想一想剛剛說的那些話是不是真心話，而且她們跟我一起同甘苦共患難難道一點意義都沒有嗎？最後崔西更提到了俄斯，他也是為了我才跟大家一起旅行，我只是淡淡地跟她說，你是不會瞭解我的。其實，我知道我心裡頭最害怕的一件事情是什麼，只是，我一直沒有勇氣告訴崔西。

在我進屋之後，剛好看到艾迪相當滿意地歸來，讓我緊繃的情緒緩衝了不少。就在這個時候，活特曼帶給我們一個好消息，那就是聽說星星就掉落在吉諾村南邊的聖得沙漠裡頭，其他三人決定明天一早出發，我則是什麼話都沒有說。隔天，我特別起了一個大早，卻差點讓崔西，艾迪與俄斯以為我自己先落跑了，搞什麼鬼嘛！我那會是那麼不負責任的人嗎？看到活特曼先生借到的鐵馬，實在是有一種相當親切的感覺，因為這明明就是汽車嘛！只是很糟糕的事情是，我根本就不會開車，這下子該怎麼辦才好呢？看來啊！在我學會開這輛鐵馬之前，我得又在哈摩尼亞待上好長一段時間了。

國有國法、營有營規，人債幾營者，請作實遵守營規，如查犯規屬實，以下列割則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處[illegible]鱷魚池100次。
- 投稿無未使用秘技者，求處[illegible]。
- 秘技啓動狀態說明不清者，求處[illegible]一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處較親嘴期、勞動服務一週

經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



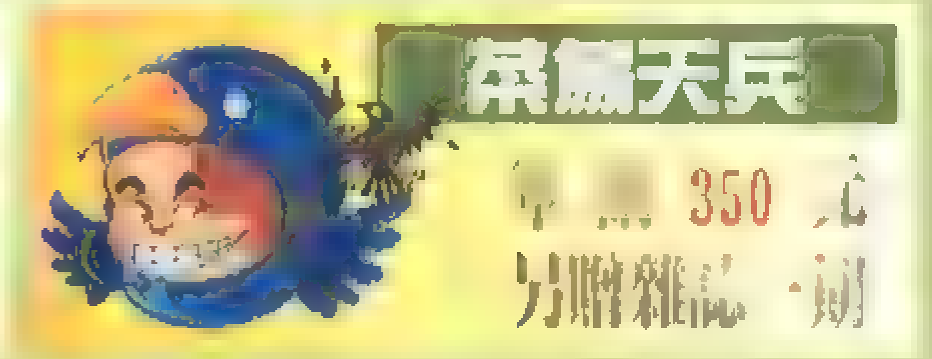















●哥布林

## 純愛手扎 新好男人

屬性數值及女孩好感度超高

為主角命名時鍵入

姓氏輸入：大家

名字輸入：[illegible]

[illegible]輸入：[illegible]

則所有屬性[illegible]，所有女生都會出現且有很高的心動好感度，但早已友[illegible]美、美樹原愛、館林見晴在一開始不會登場





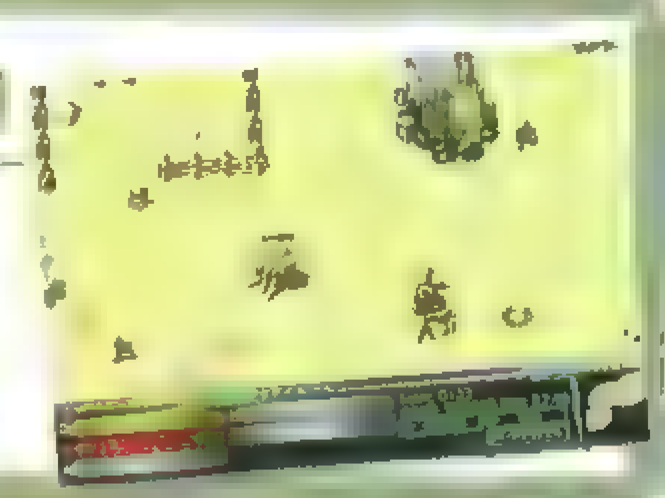
### 各種小技巧

在晚上按[illegible]下窗口[illegible]的房間，按[illegible]數下，最後[illegible]

在晚上時按[illegible]下窗邊的音響，此時就會收聽到深夜廣播，可別因此而整晚都不睡覺喔！



## 絕地爭霸



在遊戲進行途中按住Shift+Ctrl+
R＝地圖全開
V＝自動勝利
Z＝增加1000個資源



## 勁爆美國職籃 99　秘密球隊

●STEVEN

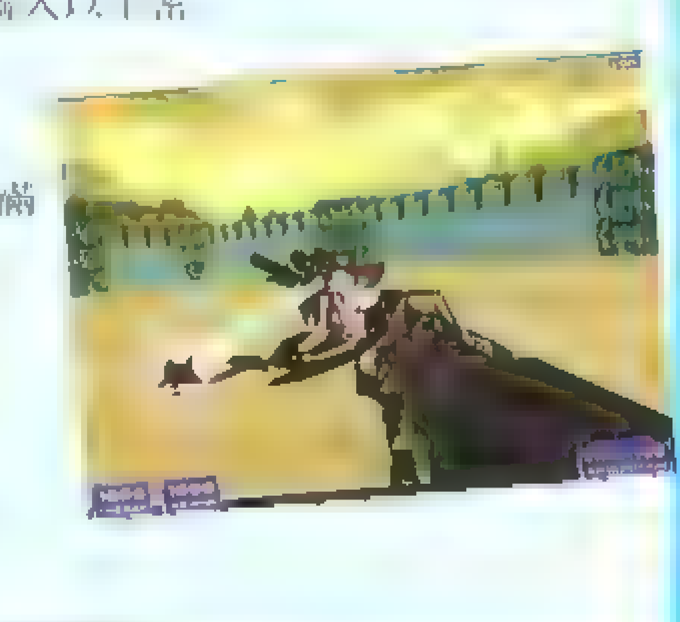
在主畫面時按下Rosters鈕，然後在下拉式選單中選擇Custom Team（自組球隊）。在新球隊命名時在城市名（cityname）和隊名（teamname）輸入：

| cityname | teamname |
|---|---|
| EA | Europals |
| Hitman | Coders |
| Hitman | Idlers |
| Hitman | Pixels |
| Hitman | Rebounds |

這時在主畫面會出現由NBA Live 99設計人員所組成的隊伍，就可以使用這支隊伍來挑戰NBA各強隊了。（大小熊[illegible]）

## 异刚　我是無敵

在按"~"鍵叫出指令視窗後輸入以下秘技：



MPGOD－無敵模式
MPKFA－彈藥，裝甲，生命值全滿
MPHEALTH－生命值全滿
MPAMMO－彈藥全滿
MPARMOR－裝甲全滿
MPCLIP－Clipping
MPPOS－開啓／關閉　位置顯示
MPCAMERA－調整視窗角度
MPLIGHTSCAPE－開啓／關閉　光影調整



●撒旦

## 除暴特警隊～彩虹六號　無敵特警隊

在遊戲中按ENTER鍵後，進入對話模式再輸入以下密技

TEAMGOD＝小組全體無敵

AVATARGOD＝玩者單人無敵

STUMPY＝矮胖模式

CLODHOPPER＝巨大手腳模式

MEGANOGGIN＝巨頭模式

BIGNOGGIN＝大頭模式

5FINGERDISCOUNT＝彈藥重新裝塡

NOBRAINER＝電腦控制的敵人及人質不動

TURNPUNCHKICK＝切換至2D紙娃娃模式

1-900＝呼吸劇烈模式

EXPLORE＝不須達成任務完成條件及忽略失敗條件

SILENTBUTDEADLY＝一路上放屁，放多了會把後面的隊友臭死

FASTACTIONRESPONSETEAM＝全隊都會放屁

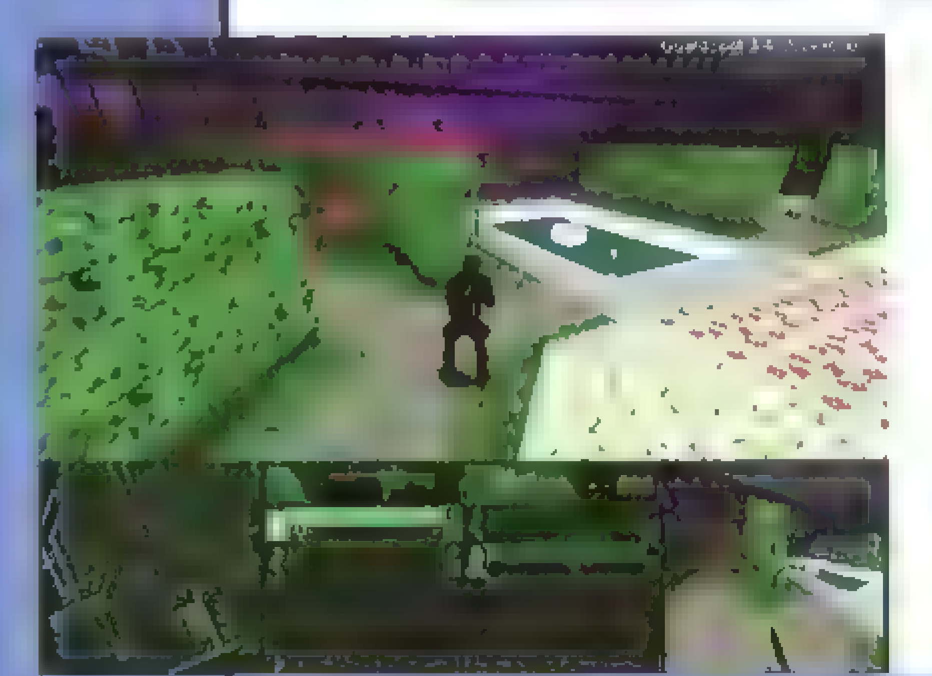
DEBUGKEYS＝可用 F10鍵切換 Debug 模式，功能如下：

A＝讓電腦控制的敵人及人質不動

M＝讓你自己不動

右邊數字鍵1及3＝調整畫面大小

右邊數字鍵－及＋＝切換畫面解析度



F6＝由其他人的觀點來看目前的遊戲

F7＝自殺

F12＝跳過此關

［及］＝調整畫面亮度

〈及〉＝將你自己昇起或降下

／＝回到地面

O＝放大F1的視野

P＝縮小F1的視野

V＝自轉式視野

B＝回復至正常視野

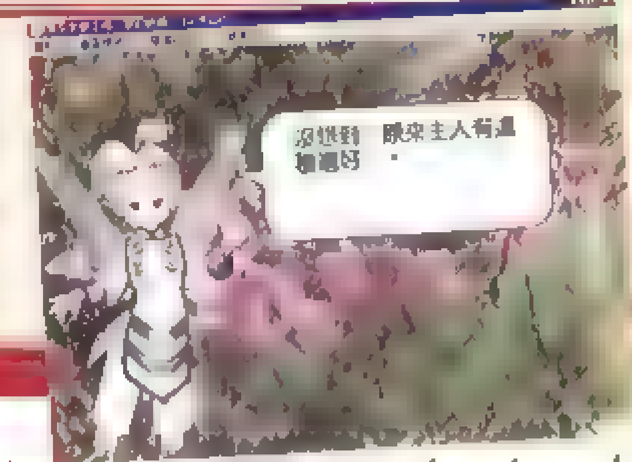


## 美少女夢工場～夢幻妖精　怪名字



●陳亭勻

在為女兒命名時，若輸入笨蛋、王八蛋、神經病等罵人的話，烏絲會問你確定取這個名字嗎？若回答是，則烏絲會罵人喔！

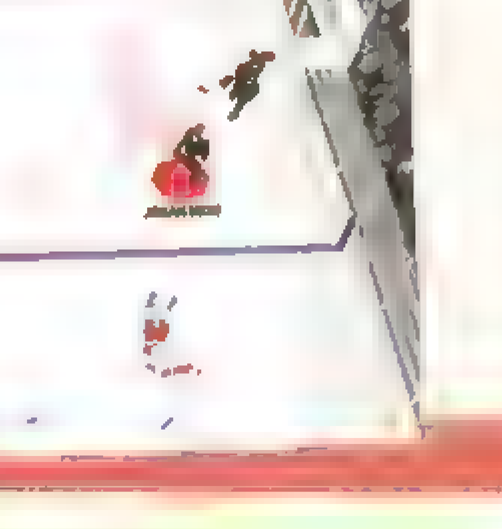


## 勁爆冰上曲棍球 99

在上畫面時選擇Coaching Drills這個遊戲選項，再點選裡頭的Rosters，裡頭有一個選項是Create a player（創造角色），在輸入角色名稱時鍵入：

| First Name | Last Name |
|---|---|
| Dave | Warfield |
| Funky | Swadling |
| Cory | Yip |
| Bryce | Cochrane |
| John | Rix |
| Jeff | Dyck |
| Trent | Shumay |
| Jeff | Mair |

當顯示出Player is already in the database時，現在新創造出的球員將擁有全部的屬性。



在遊戲進行中輸入以下密技

AWAYGOAL：讓客隊得到一分

HOMEGOAL：讓主隊得到一分

VICTORY：放煙火

FLASH：場邊出現閃光燈

ZAMBO：ZAMBONI會在遊戲中出現

SPOTS：燈光變暗

INJURY：造成傷害

GRAB：阻擾對方球員

## 古墓奇兵3　蘿拉的戰利品

武器彈藥全滿

手上拿手槍，然後向後走一步，向前走一步，蹲下起立，原地繞一圈

向前跳＝前進至下一關

向後跳＝武器彈藥醫藥包全滿

戰利品

在蘿拉的家先到訓練室旁的游泳池按下跳台後方的按鈕，回大廳右方，可找到密門。打開拉下露出的機關，然後轉身衝刺，飛撲滾近剛開啓又要關上的石門，裡頭便可看到蘿拉歷年來的戰利品！得到四輪機車

蘿拉家地下室有一水族館，池底有一把鑰匙可打開花園旁的鐵門，內有一部四輪機車。進入水族館方法：二樓的壁爐有一個可向上爬的密道！將火熄滅後將對面書櫃一本突出的精裝本推回去就好了！

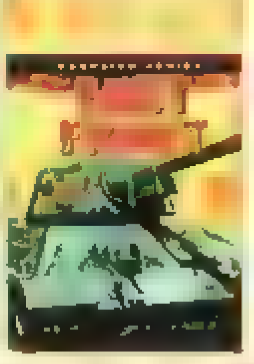
●無雙






活動看板





休閒報導



電影話題



登記／局版臺誌字第177號　　帳號／41941885



# 買遊戲，送手機！

玩好玩的遊戲，還可拿中文彩色手機喔！

為回饋第三波遊戲愛用者，只要剪下五福星系列遊戲中任兩套產品截角寄回，不需抽獎，即可獲得最新最眩最酷的彩色中文大哥大手機。於11月、12月陸續推出的產品中共有三界諭2、幻影特攻、古墓奇兵3、三國志曹操傳、第五元素等五套最強最熱門之遊戲軟體。

第三波針對以上五套遊戲軟體，還特地推出了所謂單買可抽獎，雙買得手機活動。換句話說，消費者只要購買五福星中任何一套遊戲，皆可參加電腦、DVD播放機、音效卡、水…毒II 3D…加速卡、3D繪圖卡、手錶…等抽獎活動。至於買任意兩套產品者，不僅可參加以上抽獎活動，而且不需挑選，來函即可獲得ACER 625 GSM1800中文彩色手機一支。本手機贈送專案需搭配東榮門號，與預繳10個月月租費、設定費、保證金等，共7100元整。其中1000元保證金在使用期滿退租後可退還。第三波希望本活動案能讓各位讀者、上班族除了有好遊戲可玩，還有機會抽中獎品升級電腦，更不需要抽獎，來函即可得到新中文彩色手機，一舉數得，給明年帶來歡樂，並且福星高照。

第三波資訊TEL (02)8780-3636

# 第三波 將出版小說化電腦書，讓人不再打瞌睡！

12月份出版的『阿敏歷險記』，是以電腦白癡～阿敏，誤打誤撞進入資訊社學習電腦、遇見全校十大帥哥的過程，引領讀者自然進入電腦學習的領域。在故事中賦與的電腦知識，讓你在輕鬆歡樂中得到的不只是學習的效果，更是學習的樂趣喔！

這本專為女性設計的電腦入門書，生動刻畫年輕女性衣著打扮、八卦家常、初戀情懷…等情節，以及學習電腦『既期待又怕受傷害』的心情。生活化的描寫、輕鬆的筆調，不但女孩子看了會愛不釋手，連男孩子也忍不住地想要偷偷研究其中的奧妙喔！

另外，『阿敏歷險記』創造了新模式的學習方法～『1+1』EASY學習法，規劃『阿敏歷險記』及『阿敏的筆記本』1+1包裝，分成輕鬆入門小說『阿敏歷險記』，帶領讀者在電腦領域快樂探險，以及延伸出來的『阿敏的筆記本』，讓讀者在看小說之外，能夠進一步地完整吸收電腦知識。這樣一本極富創意性質的電腦書，可以讓每一位電腦入門者，都能夠以高貴不貴的價錢，獲得人生的第一本或是最精彩的一本電腦書！

只要於12月13日～12月31日期間，在全省何嘉仁書局購買『阿敏歷險記』，即可獲得阿敏造型的充氣娃娃一隻，機會有限，欲購從速。

8780-3636分機250

# 華義HIGH到1999計劃反應熱烈，活動無限期延長

目前華義國際推出的『HIGH到1999計劃』，遊戲迷反應『HIGH』得熱烈，有太多的遊戲迷希望華義國際能延長活動時間，為此，華義國際特將『HIGH到1999計劃』中，除了活動二『守株待兔』維持原有截止時間外，其他『以量取勝』及『得寸進尺』活動均無限期延長，以回饋廣大的遊戲迷。

只要您購買『HIGH到1999計劃』任何一套遊戲，遊戲中均內附一張『以量取勝』預購單，只要你再加買一套遊戲，立刻可享8.5折優待，加買兩套立刻可享8折優待，加買三套立刻可享7.5折優待，如果您一次購買超過四套，將享有每套7折優待喔！買的越多省得越多！

至於四大系列遊戲內容，華義遊戲網及芒果娛樂網均有詳細說明，歡迎上網查閱。



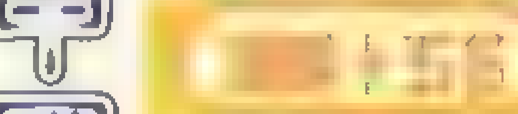
▶「HIGH到1999計劃」代言人小嫻

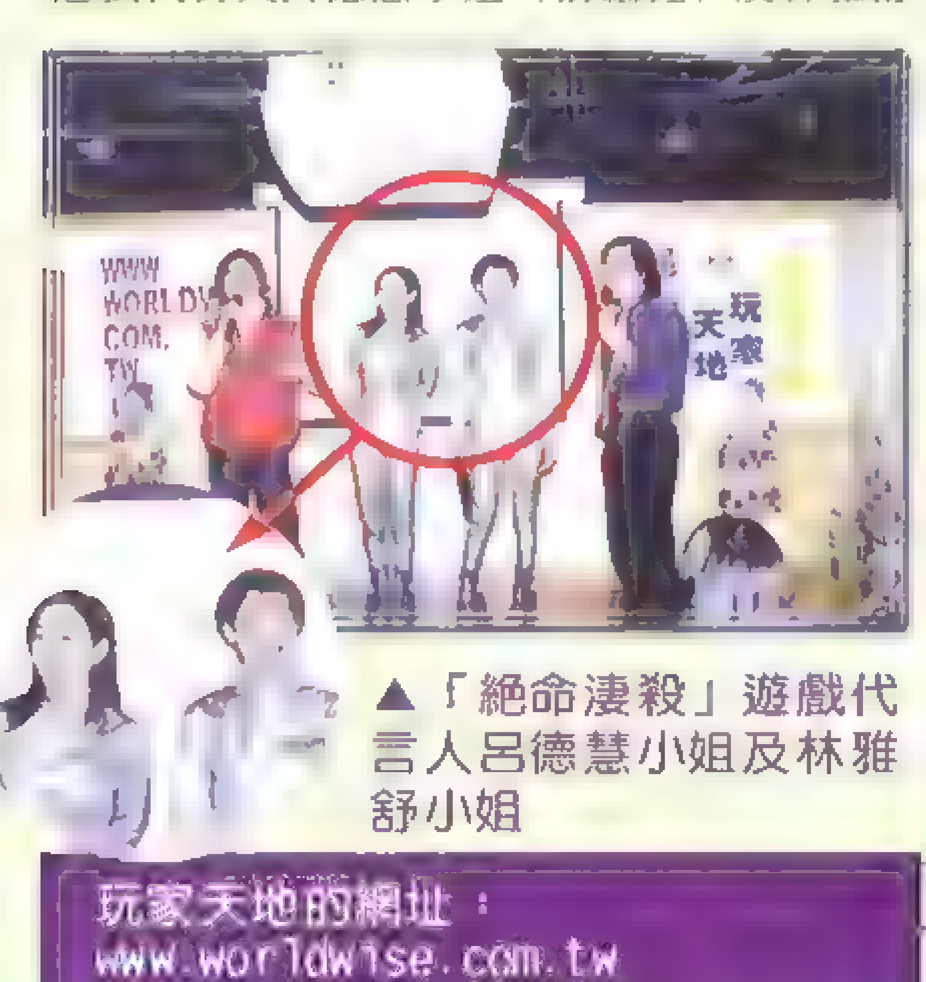
# 絕命凄殺中文版首賣會，反應熱烈

WARP的大作『絕命凄殺』（Enemy Zero），終於在11月28日於台北NOVA資訊廣場一樓舉辦新片首賣會，現場人聲鼎沸，熱鬧非凡。

此次活動由義田文化玩家天地與東森電視台遊戲發燒族節目共同主辦，現場並請來兩位美麗的模特兒～呂德慧小姐與林雅舒小姐擔任遊戲女角蘿拉、露意絲的PC版亞洲首賣會代言；除了有獎徵答與拍照等活動外，現場更特別以業界鮮有的『代客破關』方式，馬上玩給所有的玩家看。

為了讓向隅的玩家也能夠獲得那一份不凡的參與感，主辦單位特別為『絕命凄殺』遊戲代言人呂德慧小姐（俏蘿拉）及林雅舒小姐（酷蘿拉）舉辦網路人氣票選活動。獎品豐富，計有顯示器、雷射印表機、蘿拉、露意絲原版海報、『絕命凄殺』遊戲等，所以玩家可別再猶豫，先投先贏喔！投票的玩家記得留下自己的人名與聯絡方式，一方面可以保障遊戲代言人人氣票選的公平性，一方面在您獲獎之後，也才方便通知您！






▲「絕命凄殺」遊戲代言人呂德慧小姐及林雅舒小姐

玩家天地的網址：
www.worldwise.com.tw
義田文化 TEL：(02)2662-5266

## 決戰中國象棋

決戰中國象棋是一套非常棒的遊戲，常有玩家熱情的來信參與抽獎活動，以下幾位得主分別可得非常精美的中國古代人物造型立體象棋一組及時報出版社出品的『棋王』漫畫第一冊。

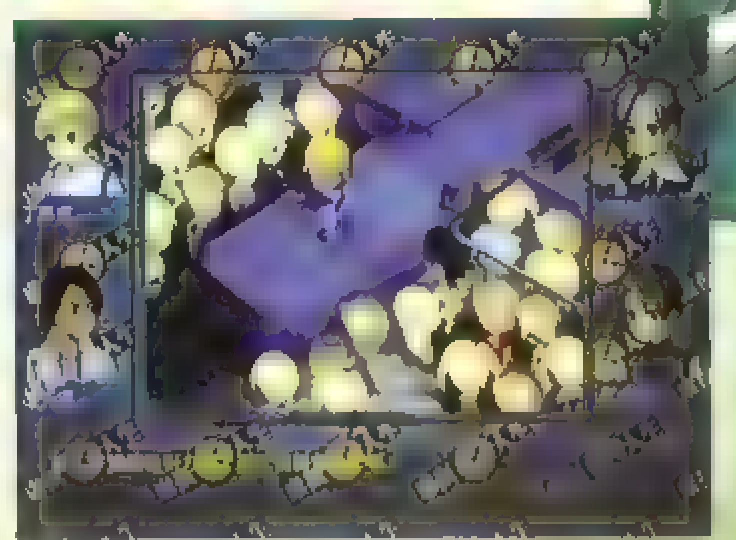
### 十五名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 台中縣 | 詹書鉞、 | 台北縣 | 黃文彬、 | 台北縣 | 劉同城、 |
| 台北縣 | 張爾津、 | 台北市 | 鄭文立、 | 台北市 | 顏士傑、 |
| 台北市 | 易茗富、 | 台南縣 | 翁至弘、 | 台中縣 | 楊哲瑞、 |
| 彰化縣 | 李致興、 | 基隆市 | 蔡文嶽、 | 高雄 市 | 高君豪、 |
| 高雄市 | 施宗文、 | 澎湖縣 | 吳榮泰、 | 屏東縣 | 王璧珊 |

### 特獎三十名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 基隆市 | 李振瑋、 | 雲林縣 | 王新豐、 | 彰化縣 | 莊忠雄、 |
| 高雄市 | 王士豪、 | 桃園縣 | 李正彬、 | 屏東縣 | 陳君仰、 |
| 板橋市 | 李東融、 | 雲林縣 | 蘇俊翰、 | 高雄縣 | 李駿林、 |
| 彰化縣 | 李郁璋、 | 鳳山市 | 彭九隆、 | 高雄縣 | 蔡明志、 |
| 台北市 | 陳韋廷、 | 彰化縣 | 蘇　英、 | 屏東市 | 楊宏琪、 |
| 台北縣 | 林凱瀛、 | 台北縣 | 吳宗泓、 | 高雄市 | 黃兆嘉、 |
| 台南縣 | 蔡青　、 | 宜蘭縣 | 蘇志鋒、 | 基隆市 | 王牧群、 |
| 台南縣 | 廖奇皇、 | 嘉義市 | 陳信全、 | 台中縣 | 沈伯文、 |
| 台北縣 | 莊啓富、 | 嘉義縣 | 張文玉、 | 南投縣 | 李書賢、 |
| 台中縣 | 黃基原、 | 台中縣 | 陳琮民、 | 台中縣 | 童吳凌融 |

# 岡業資訊跨足遊戲界，推出全球第一套體驗式遊戲



▲只要參加「虛擬人生最佳人氣票選活動」，就有機會親自體驗「虛擬人生」！

◀全球第一套體驗式遊戲即將誕生

全球第一套體驗式遊戲，即將登陸台灣。發行這套體驗式遊戲～「虛擬人生」的軟體公司，就是製作翻譯軟體「譯典通」的岡業資訊。這也是岡業資訊首度跨入遊戲軟體領域，第一次企劃製作的遊戲軟體。

「誰說人生不能重來」，是「虛擬人生」這款遊戲的主力訴求，它要打破一般人對人生經驗的刻板印象，讓每個人對人生的期盼與遺憾，在這裡得到滿足和解放。岡業資訊總經理溫世禮表示：「虛擬人生是全球第一套『體驗式』的遊戲軟體，當遊戲主角在做抉擇時，每一個參數值，如智力、魅力…等，也將隨著不同的抉擇有所增減，影響主人翁的人生。因此，在這套軟體中，遊戲主角越玩越像你，虛擬人生越玩越真實。」

岡業資訊在發行遊戲軟體之前，首先推出網路下載小遊戲，並同時舉辦「虛擬人生最佳人氣票選活動」，讓電玩玩家不但能先目睹虛擬人生的人物造型、試玩六種棒極了的小遊戲，還能上網選美、天天拿遊戲！即日起，到12月31日為止，只要連上岡業資訊OkNet網站，選出你最喜愛的人物造型，每人不限票數，參加越多次，中獎機會就越高。每天都會由電腦抽出10位幸運玩家，在產品上市時，就可以免費得到「虛擬人生」遊戲軟體一套。

你是否希望人生更加豐富多彩、美夢成真？立刻連上岡業資訊網站www.oknet.com.tw，參加「虛擬人生最佳人氣票選活動」，只要你票選，「虛擬人生」就越靠近你。在「虛擬人生」裡，幼年的夢想、青春的期盼和壯年的豪情，都能為你一一實現。誰說人生不能重來，「虛擬人生」讓你重新體驗人生！

岡業資訊：(02)2299-6005*558

# 收藏科幻經典，閱讀巨星鉅片！




松崗電腦已於12月初發行由盧卡斯公司推出的「星際大戰～傳奇幕後」多媒體百科。為了回饋各位星際大戰迷的長久支持，特別和「世界電影」雜誌合作舉辦「收藏科幻經典，閱讀巨星鉅片！」摸彩活動。

「星際大戰～傳奇幕後」包含了星際大戰世界裏所有的資料，舉凡科技、角色、幕後花絮、精彩片段、各類趣味問答等，可說是包羅萬象；甚至還有難得一見的莉亞公主服裝秀、各式武器測試、千年鷹號實地導覽。令人矚目的是，光碟裏收錄了1999年將上映的「星際大戰」前傳（Eposide Ⅰ）搶先特報，這將是電影上映前，親眼目睹此世紀大作的唯一機會，不論你是星際大戰遊戲迷或是科幻影迷，這套多媒體百科絕對是不容錯過的精品。

你知道當年飾演「路克・天行者」的馬克・漢彌爾就是「銀河飛將」系列中～鼎鼎有名布萊爾上校、狩魔獵人第一集男主角的幕後配音嗎？近幾年大紅大紫的哈里遜・福特亦是從星際大戰中「韓・索羅」的角色崛起的呢！為了讓各位玩家能更了解電影角色的精髓，「世界電影」雜誌特別提供「世界電影影星名鑑」及超值訂戶名額供各位玩家抽獎，讓您在收藏科幻經典的同時，閱讀巨星鉅片。這難得的機會可是本世紀絕無僅有的喔！

松崗電腦TEL：(02)2704-2762

『只想把遊戲作好，沒想到賣得這麼好！』這是這一次推出「魔喚精靈V2」的最大動力。「魔喚精靈V2」延續了「魔喚精靈」狂賣上萬套的熱潮，和前作一樣，「魔喚精靈V2」也有個得天獨厚的優點，即它的遊戲方式和傳統TV Game很接近，玩家很容易上手。然而它還有比前作更讓人眼睛為之一亮的特色：新增網路連線對戰功能、特別設計的人工智慧思考模式[illegible]新的對戰地圖，即使是熟稔「魔喚精靈」的玩家，相信這次都能得到一個全然不同的感受；而如果你是錯過了前作的玩家，V2的誕生簡直就是讓你大展身手的舞台。以下就是「V2」的三大特色：

(1)新增網路連線對戰功能，相約上網一起來叫陣！

(2)特別設計人工智慧思考模式，新手、高手、任你大顯身手！

(3)所有畫面全面更新，近五十關場景包你玩到手軟！

「魔喚精靈V2」的故事延續了前一版的劇情並加入「網路對戰」的功能，不再只是一個人悶著頭猛攻，而是可以藉由網路連線，讓遠距離的玩家在手癢的時候互相對戰，不僅增加遊戲的樂趣，又可以認識同為魔喚迷的玩家。再加上「人工智慧」的思考模式重新整合遊戲之後，更沒有勝敗的或然率，儘管召喚並操控所有的精靈吧！不管是新手也好、玩家也好，「魔喚精靈V2」將以嶄新風貌和你見面，相信任誰都能享受完全對戰的樂趣。

●時間：12月26日14:00～16:00

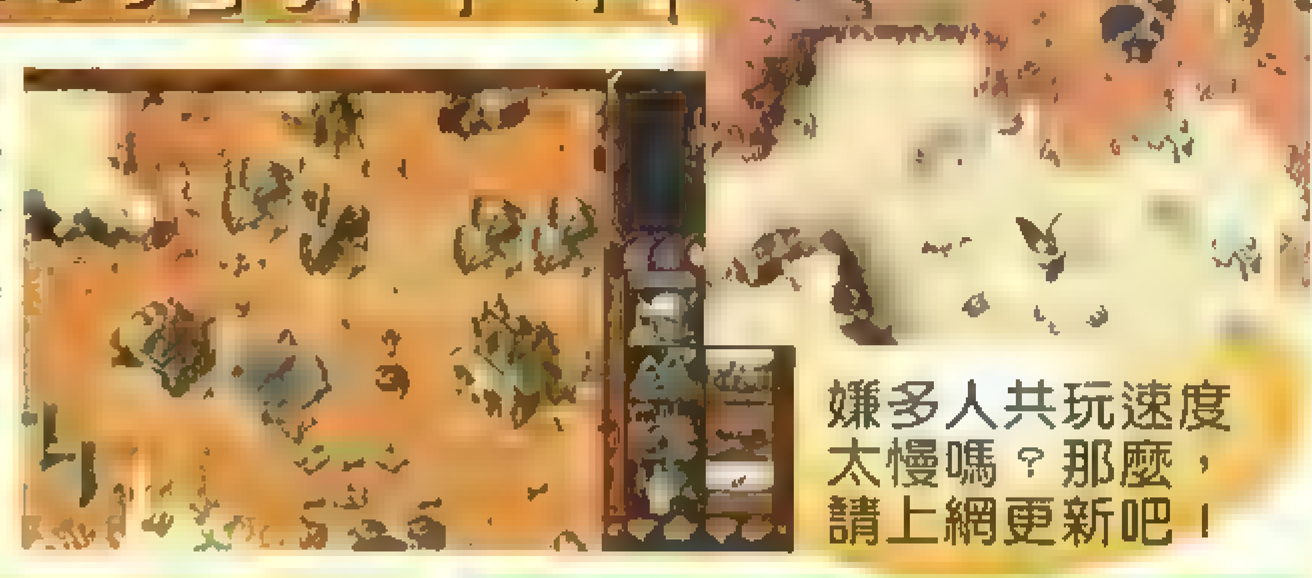
●地點：台北NOVA站前店／台中NOVA／高雄NOVA

現場首賣有附贈限量珍藏品哦！（市面上買不到的）

協和國際多媒體TEL：（02）2696-4866

## 沙丘魔堡2000免費下載

Westwood Studios日前宣佈，玩家可更新它們所購買的即時戰略遊戲「沙丘魔堡2000」。該公司表示，更新後的「沙丘魔堡2000」，當玩家上網際網路進行多人共玩遊戲時，其速度上將明顯地增加。若玩家有心更新多人共玩的功能，可參入Westwood Online上進行，其程式的下載完全是免費的。



嫌多人共玩速度太慢嗎？那麼，請上網更新吧！

## 『東戰線風雲錄』獲得陸軍官校青睞

資訊月會場備受媒體推崇的戰略回合遊戲『東戰線風雲錄』，獲得陸軍官校與陸軍工兵學校的青睞，並將進行團體訂購。『東戰線風雲錄』是目前唯一成功打入軍方市場的遊戲光碟軟體，名宇資訊表示軍方是一個很大但卻很封閉的市場，名宇很樂意將這個巨大的新興通路分享給其它遊戲軟體廠商，意者請洽：



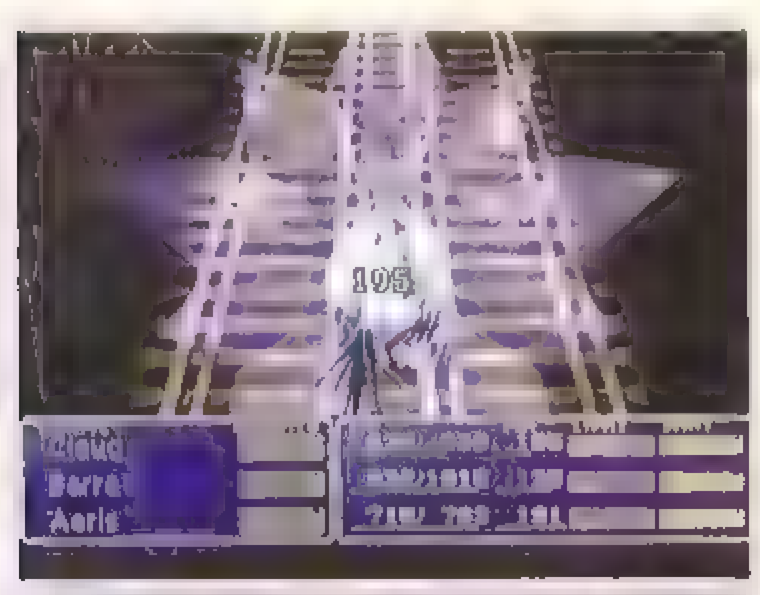
名宇資訊／連先生 TEL：(02) 2675-7061 http://www.e3.com.tw



# 太空戰士將登上大銀幕

由Square推出的太空戰士系列多年來一直是遊樂器玩家，甚至是電腦玩家喜愛的遊戲。該公司目前宣佈太空戰士即將改編成以電腦繪製的動畫電影，正式進軍大銀幕。目前太空戰士系列全球共賣出一千八百萬套，遊樂器版已邁向第八代，電腦版的太空戰士亦成為今年最受玩家喜愛的RPG之一。

Square在11月上旬與哥倫比亞電影業公司簽約，將把電影版太空戰士的全球經銷權（日本與亞洲除外）交給該公司負責，預計在公元2001年上映。哥倫比亞在幾年前被新力併購，而新力曾出版過前幾套太空戰士！





太空戰士即將改成動畫電影

值得玩家與影迷注意的是，該部電影將完全交由電腦來繪製如真人一般的演員，以最新電腦動畫繪製技術來創造角色的想法，其實已在好萊塢流傳多年，據說鐵達尼號導演詹姆斯柯麥隆也打算用電腦演員來主演他執導的片子，如果這項「革命」能夠成功，並被觀眾接受，大牌演員可得擔心有「人」會來搶飯碗了!!

# [illegible]流[illegible]動盪

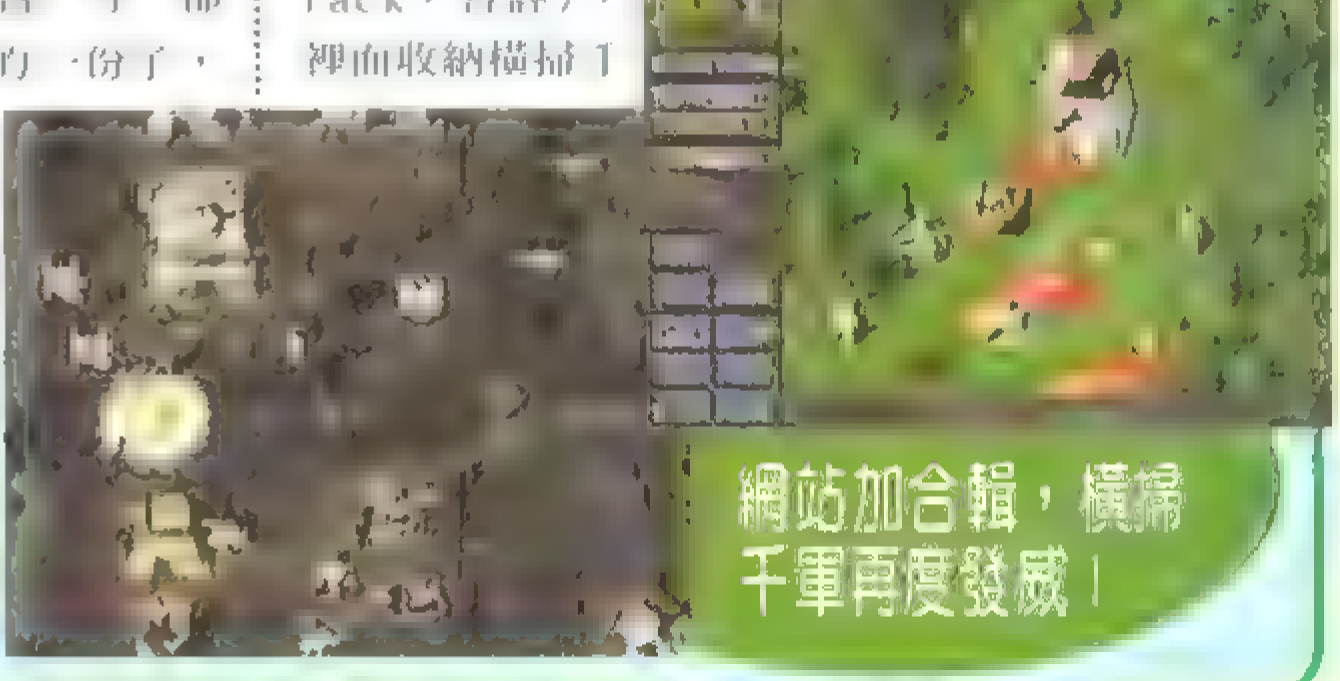
在Eidos明年的出版計劃中，由Ion Storm設計的動作PPG「大刀」已被Eidos列為強檔遊戲，全球的玩家也對這個遊戲寄予厚望。然而，目前卻傳出Ion Storm「家變」的消息，令人有點意外。消息指出，八位參與大刀設計的人員目前集體離職，這個出走事件讓設計小組負責人John Romero不得不在Ion Storm的網站上公開說明。他說：「大刀設計小組的成員已決定離開Ion Storm去自組公司。但目前大刀大部份的關卡都已進入最後階段，遊戲大部份的程式碼也都已經完成，音樂的部份也都做得差不多了。我很感謝他們曾在我的小組裡奉獻心力…。」

有人說「屋漏偏逢連夜雨」，我們用這句話來形容Ion Storm是最恰當不過了。因為，在上述離職事件發生後，該公司的技術主任Corrinne Yu亦接著跳槽到3D Realms，這位人兒曾參與過將雷神之鎚2的引擎轉成大刀程式引擎的工作，被新東家喻為「3D繪圖程式大師」，看來這回Ion Storm所受的內傷實在不輕。

# Cavedog提供新線上服務

橫掃千軍的創造者Cavedog目前宣佈提供專屬的免費線上遊戲服務網站，使它欲成為遊戲業大老的夢想又往前邁進一步！這個免費的遊戲網站名為「屍橫遍野」（Boneyards，暫譯），Cavedog預計從十二月起進行測試。「屍橫遍野」將提供橫掃千軍系列遊戲有關的支援與升級服務，玩家可從該站上下載橫掃千軍的升級版本，同時可免費在該站上玩連線遊戲；據了解明年出版的橫掃千軍之王朝戰役（Total Annihilation：Kingdom，譯暫）、善與惡（Good&Evil，暫譯）、極樂世界（Elysium，暫譯）等，都將成為該站的一份子，另外，由GT出版的遊戲也在該網站的服務規劃中。

另外，Cavedog為進一步加強橫掃千軍在即時戰略遊戲市場的地位，並讓玩家能登大雅之堂，享受多人遊戲的樂趣，在目前決定推出該遊戲的合輯「指揮官」（Commander Pack，暫譯），裡面收納橫掃千軍以及兩套資料片：核子風雲及運籌帷幄（Battle Tactics，暫譯），和一本厚達388頁的攻略。該公司表示，這套合輯必讓玩家大呼過癮。



網站加合輯，橫掃千軍再度發威！

# AMD-K6-2再度掀起處理器速度大戰

在這一場愈演愈烈的處理戰爭中，AMD目前正式宣佈推出新一代含3D Now！技術、作業速度達400Mhz、380Mhz以及366Mhz的AMD K6-2處理器。目前康柏電腦在它的個人電腦Presario 5192和Presario5100c系列中，已率先採用速度最快的AMD K6-2/400處理器。據了解，AMD最快速的AMD-K6-2/400處理器是使用Socket 7規格，其3D Now！技術能大大提升個人電腦在3D圖形、多媒體以及其它浮點運算的應用。AMD-K6 2/400內含21個可運用 SIMD（單一指令多種資料，Single Instruction Multiple Data）指令，所額外提升的性能可減緩中央處理器和3D加速卡之間的3D繪圖管線（pipeline）執行瓶頸。這項硬體突破勢將帶動3D遊戲的發展。




AMD-K6-2將讓3D遊戲進入新境界

The Superior Engine for Windows® Computing
AMD-K6® MMX™ Enhanced Processor

# 第三波 隆重推出 三界諭2修正版

三界諭2自銷售以來廣受各位好評，但現今為更加強其遊戲內容上之功能並補強一些遊戲上的不當處，特推出本最新加強版。加強版中有增加了以下功能：支援WINDOWS NT4.0、大幅增加讀取速度、滑鼠操控性能的提升及修正遊戲中的一些小問題。

本修正版可上第三波網站http://www.acertwp.com.tw或大點科技網站http://www.bigpoint.com.tw上下載，如果各位玩家沒時間下載也可至各大遊戲經銷商拿取免費的修正版CD，修正版CD中還另外提供18首最新遊戲音樂，至於造成消費者不便之處第三波尚請玩家見諒。

第三波TEL：(02)8780-8636

# 「異塵餘生2」暨新產品發表會盛況空前

眾人期待已久的『異塵餘生2』(Fallout2)終於在大家期盼的眼神之下，於11月下旬在美國推出了，而台灣代理商英特衛公司也於1[illegible]月[illegible]日的台北站前LIVE STATION資訊廣場為其及一系列的新產品舉辦了盛大隆重的遊戲發表會。這場由英特衛公司、滾石音樂、電腦玩家雜誌所共同主辦的發表會，在主辦廠商精心策劃的活動之下，讓所有現場的觀眾親身體驗這部遊戲後核戰的魅力。

這次發表會的活動內容相當豐富緊湊，除了請到英特衛總經理林晴朗先生及電腦玩家社長徐人強先生親臨現場致詞之外，遊戲的代言人「滾石1999年度超新人江佩蓉」並為現場觀眾們獻唱，帶領大家參與活動，同時電玩快打的主持人「電玩奇兵ALEX」也出現在發表會現場，為在場的觀眾帶來驚喜。整個發表會雖然長達三個小時以上，但人潮卻還是將現場擠得水洩不通。英特衛公司余如山總經理並以影片、當場進行遊戲的方式為觀眾介紹遊戲的特點、進行遊戲的方式以及新一季產品的最新訊息。同時透過現場問答的方式，讓每一位在場的觀眾都能充份了解遊戲。




此外，主辦單位更設計了一些有趣的活動，像帶防毒面具比賽、代言人江佩蓉與現場觀眾的互動、趣味問答、遊戲試玩比賽，甚至還有一個搶氣球拿大獎的活動，將現場氣氛帶到最高！參與活動與比賽的觀眾都拿到了非常不錯的大獎，有江佩蓉的單曲CD、超炫的神戟戰士、愛爾沙影音者、英普達的上網一次通以及多款新上市的電腦遊戲等。而為了回饋等待已久的玩家們，現場更有異塵餘生2首賣特賣會，不但可以特惠價格購買到遊戲，更可以成為全台灣首批擁有「異塵餘生2」的玩家們。拿大獎又能買到遊戲，真可謂賓主盡歡！

## 上網下載凱撒大帝3編輯器

Sierra與Impressions為了回饋購買凱撒大帝三的廣大玩家，已決定提供一個免費的任務編輯器（Assignment Editor）讓玩家下載使用。這個地圖編輯工具能讓遊戲者創造和玩自己所設定的任務，其功能允許玩家利用北方、中部及沙漠三種圖形組，藉由放置地形來設計畫面上的景觀，包括農田、河流、樹林、高山及牛欄等，進而建立任務目標及增加事件。另外，任務編輯器亦將提供玩家二種新的「勝利條件」，分別是時間限制及存活時間。

對這套編輯器有興趣的玩家可至Sierra Studios的網站上下載，另外各大電子商店（國外）的零售站亦有免費下載的服務，只是下載的期限是有限制的。

凱撒大帝三是一套以古羅馬帝國為主題的即時城市建造及管理的遊戲，它讓玩家能依意願創造、控制及戍守古羅馬城。




▲Caesar 3推出免費的任務編輯器

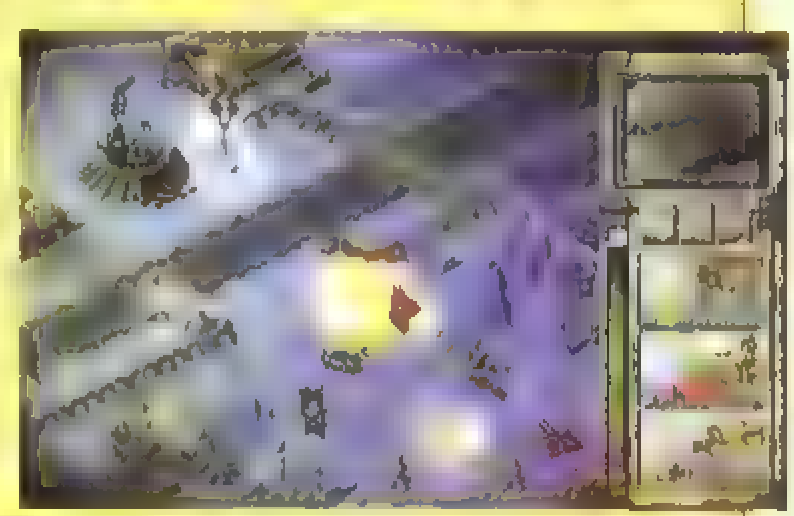
## 互動式成就獎開始報名囉！

堪稱為遊戲界「奧斯卡金像獎」的互動式成就獎（Interactive Entertainment Awards）已敲定在一九九九年五月十一日，也就是明年E3大展的首晚舉行頒獎典禮。目前負責主辦第二屆互動式成就獎的互動式藝術科學院（Academy of Interactive Arts and Sciences）已開始接受出版公司報名，這項純邀請性質的競賽將在



洛杉磯會議中心舉行。

該學院將在典禮當天頒出二十個技術獎項給全球包括線上、電腦及遊樂器的遊戲，獎項比九八年多出四項。獎項內容除了選出唯一一套年度最佳遊戲外，還會頒出十四項競賽類獎，以及五座個人技術獎給在美術／繪圖、互動式設計、音效及音樂方面有傑出表現的設計師。參加本競賽的遊戲必須在九八年四月一日至九九年二月二十八日之間在美北市場出版的作品。不管如何，頒獎的結果或可作為玩家評斷遊戲好壞及購買的參考。



## 即時戰略永垂不朽的經典「魔獸爭霸II」將以中文面貌與您見面！

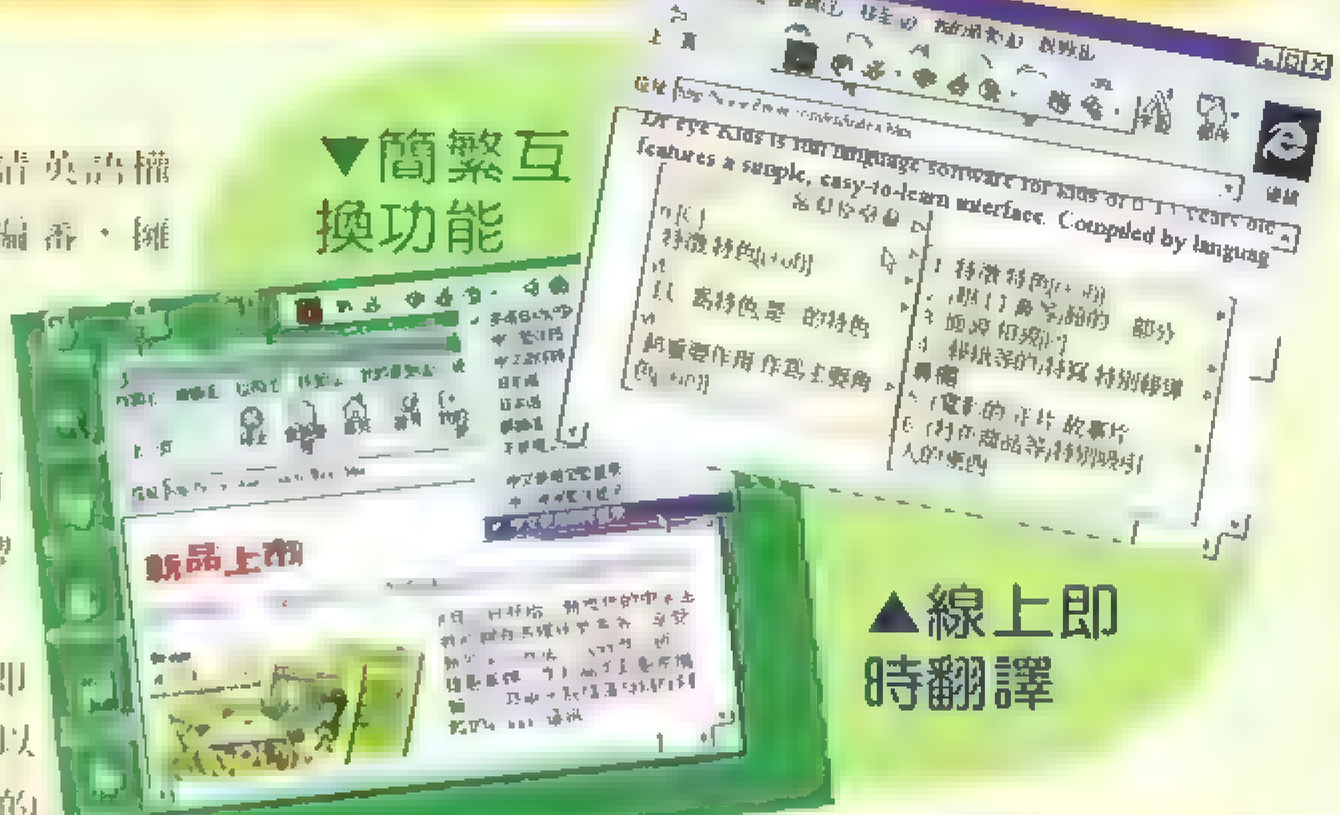
各位玩家是否因為英文的隔閡，而錯過了許多一流的即時戰略遊戲？還是戰略遊戲對各位來說，只是一場場無止境的殺戮，遊戲中可歌可泣的故事情節，僅用空白鍵草草帶過？松崗電腦特別為即時戰略的入門者準備了一份豐盛的特餐，那就是堪稱永垂不朽經典的「魔獸爭霸II」中文版！讓各位不再有遺憾！

據松崗電腦表示，預計在一月份推出的「魔獸爭霸II」中文版採取「中文字幕、英文語音」的方式，保留了「魔獸爭霸II」最為人所稱道的語音部份。玩家可以輕鬆的了解故事的來龍去脈，並融入遊戲情境。值得一提的是，此次改版更徹底的連任務編輯器也一併中文化，編輯器中的線上說明也同時改為中文。這可是開即時戰略遊戲中文化的先例喔！另外也附有語音編輯器，玩家可以在熟悉的環境中編輯自己的幻想世界，甚至可以製作台語版的「魔獸爭霸II」語音！再也不會有無所適從的狀況了。



配合這次的「魔獸爭霸II中文版」的推出，遊戲中也將附上由Blizzard製作、限量發行的「半獸人戰士」人物造型的折價券，各位不要錯過了這個難得的機會喔！

# 翻譯軟體



▼簡繁互換功能
▲線上即時翻譯

翻譯軟體已躍升為電腦必備軟體！於11月5日發表的「譯典通98超級翻譯軟體」，揭開了這項理念。為了解決電腦系統中的雙語問題，繼「作業系統」、「文書處理軟體」、「防毒工具」及「網路軟體」之後，「翻譯軟體」已躍升為電腦的標準配備，成為遨遊網際，瀏覽國際資訊以及中英文世界人際溝通的好幫手。而這次譯典通98的推出，顯然已經掀起個人電腦內的「雙語革命」風潮。

據「譯典通98」的發行公司岡業資訊指出，這次「譯典通98超級翻譯軟體」的發表，不僅在設計理念上有革新突破，更在原有功能上強化不少。包括突破即時翻譯技術的「即時片語」、「即時寫作」、「簡繁互換」…等，辭典內容上更是增強許多，例如：包括聘請英語權威吳奚真教授編審，擁有40萬條以上中英文字庫、131項專業辭典等，可謂目前最權威、最豐富的電腦辭典。

其中的「即時片語」，可以翻譯不連續字的片語，「即時寫作」更可以幫你寫好英文書信，並提供中英文字詞替換的功能，而「簡繁互換」則可以讓你在繁體環境下，處理簡體中文文件，編輯、列印兩岸文件，一點就通。這些功能，都是譯典通98超級翻譯軟體所獨有的。

而「外掛模組功能(Plug-in)」設計，更是譯典通98所獨步的功能，這項概念就像消費者所熟悉的電腦硬體一樣，消費者可以依照自己的需求，購買需要功能，爾後要升級或新增功能時，只要再買個套件加上去即可。

這次與「譯典通98」同時推出的外掛模組功能有：「語音秘書」、「自動翻譯」兩項，前者就像幫你的電腦裝上一副中、英語雙聲帶，可以幫你念出電腦中的所有中、英文文字，並且獨創語音行程表／備忘錄／音電話簿等功能，提醒重要行程與約會。而自動翻譯，則包含了「全文翻譯」與「網頁翻譯」，他可以將整句、整段或整篇英文，都能輕易翻譯成中文，並可進行編輯修改、列印，同時，對英文網頁，只要按一下子，即可以變成中文網頁，並且可以離線閱覽。

根據岡業資訊表示，未來譯典通98外掛模組功能，將陸續推出：英英辭典、即時圖像…等功能，以供消費者選擇使用。

# 遊戲整人大師2000（FPE 6.0）

最強的遊戲修改軟體，不僅要修理遊戲軟體本身，連帶著也對遊戲設計者好好的整人一番，讓遊戲設計者哭泣之正宗遊戲武林祕笈～遊戲整人大師2000，終於現身武林了。接著就看看這軟體的超強功能吧！

遊戲整人大師2000（FPE 6.0）正式版的特點：

1.超強的分析功能：完全的整合了高低階分析，能夠同時連續的分析10進位、16進位、字串、浮點數和不知道數值的目標。

2.超快的分析速度：比FPE 5.0快上許多，沒有一個同性質軟體能超的上。

3.超強的攔截能力：測試到目前為止，所有的遊戲都能夠以熱鍵呼叫FPE 6.0。

4.全新的遊戲存檔分析修改功能：FPE 6.0除了能夠分析修改遊戲的記憶體外，同樣的也能夠分析或修改遊戲的儲存檔。您再也不用一邊用工程計算機一邊找的滿頭汗了，您可以把PCTOOLS和UltraEdit丟掉了！

5.直接呼叫小作家和小算盤：您可以在玩遊戲時邊看攻略或邊寫筆記！也可以直接呼叫小作家了！

6.完整的表格功能：除了完整管理功能以外，如果懶得分析還能夠直接上網抓別人改

出來的紀錄直接用。

7.完整的記憶體編輯能力：能夠以PCTOOLS同時編輯十進位和十六進位的方式，分析編輯一個程序4GB實際和虛擬記憶體。

8.抓圖能力：能夠直接連續的抓取DirectX 5.0以上的遊戲圖形、存邊用工程計算機一邊找的滿頭汗了，您可以把PCTOOLS和UltraEdit丟掉了！

5.直接呼叫小作家和小算盤：您可以在玩遊戲時邊看攻略或邊寫筆記！

▼抓圖功能相當完整而且好用，轉換圖檔格式也輕而易舉

▲分析資料的項目相當詳細



數個分析最適合RPG或戰略遊戲使用，……上手

也可以直接呼叫小作家了！

6.完整的表格功能：除了完整管理功能以外，如果懶得分析還能夠直接上網抓別人改

出來的紀錄直接用。

7.完整的記憶體編輯能力：能夠以PCTOOLS同時編輯十進位和十六

宏碁的初體驗～

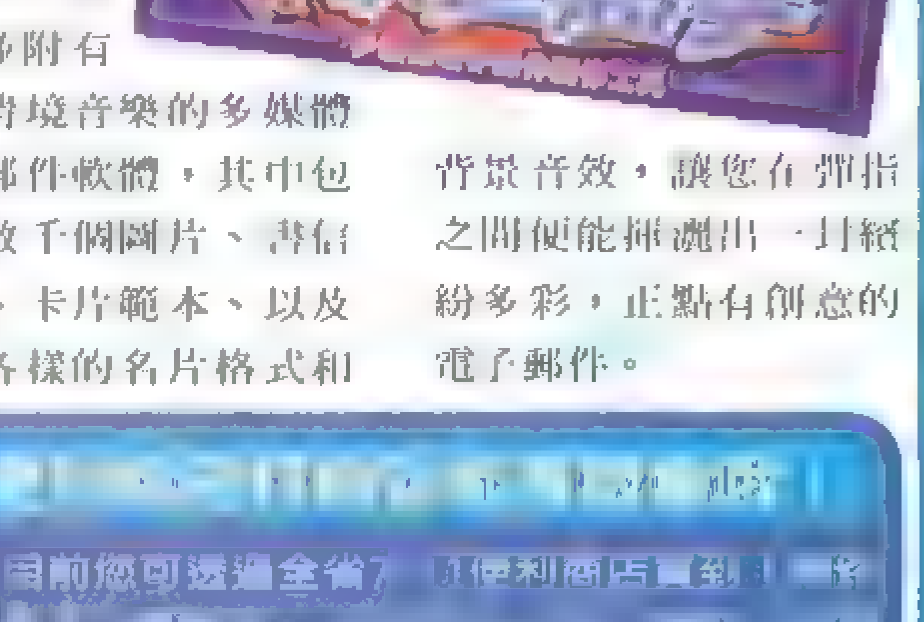
# 網路快遞高手體驗版搶先上市！



由草莓資訊與宏碁電腦首度攜手製作的工具軟體「網路快遞高手」（Active Mail），終於呈現在國人的眼前，為了便利廣大消費者的需要，首先推出的是這套產品的體驗版，價格非常平民化，目的就是要擄獲大眾的心，當然啦！您也可以進一步昇級至專業版，享受全功能的便利性。（注意：專業版和體驗版的差別主要在於供圖量的多寡！）

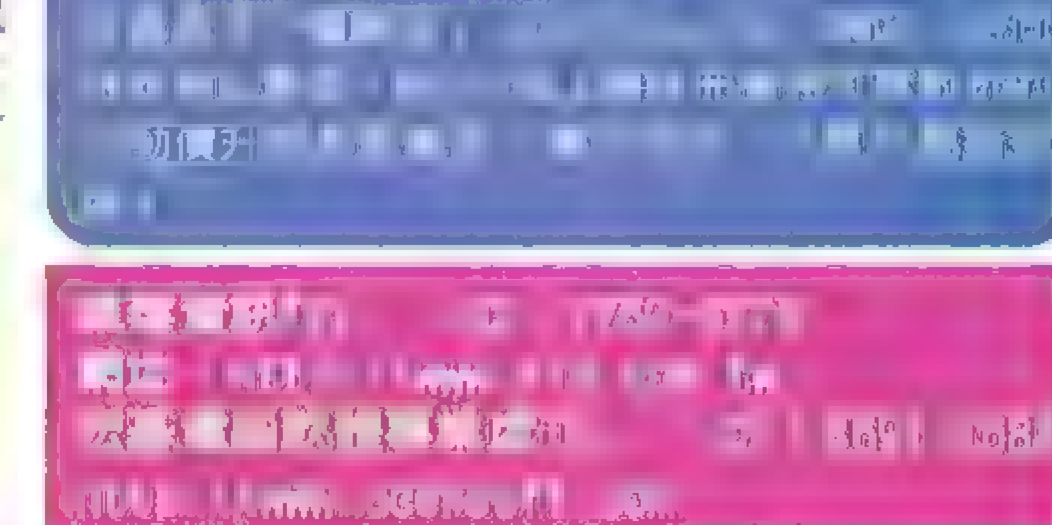
由於目前在市面上的電子郵件軟體，對於初學者來說，從安裝、使用、構思至正式發出信件，所費的時間太長，且大多數只支援純文字格式。所以，如何簡化所有繁雜的程序，並吸引一般使用者，享受多媒體電子郵件的樂趣，是本軟體的開發重點，並打算藉由此產品將E-mail帶入教育與家庭市場。

「網路快遞高手」（Active Mail）是一套圖文並茂，並附有各種情境音樂的多媒體電子郵件軟體，其中包含了數千個圖片、書信範本、卡片範本、以及各式各樣的名片格式和背景音效，讓您在彈指之間便能揮灑出一封繽紛多彩，正點有創意的電子郵件。






電子郵件編輯畫面





# 埃及王子(Prince of Egypt)



「埃及王子」一片將卡通動畫帶至另一個新領域

兩個人，一個生為王子，一個生為奴隸；然而只有一個被選為帶領者。他們因為一個謊言而成為兄弟。真相將毀滅一個王朝，也將永遠拆散他們的信仰、傳統和命運。

『埃及王子』的故事來自聖經出埃及記，但是將這故事以動畫的型態搬上銀幕的點子，卻始於一九九四年夢工廠三巨頭傑佛瑞凱森柏、史蒂芬史匹柏與大衛葛芬的聚會。當他們談到想拍一部好的動畫片的前提時，凱森柏提到幾點重要的要素：讓現代人能感同身受的故事、激發強烈情感的情節、宣揚人性光輝的主題、正義戰勝邪惡的結果、音樂和故事並重的手法…等等。

拍攝出埃及記的故事就一定要描述聖經裡的神蹟，要拍出神蹟就一定要靠電腦特效。『埃及王子』在這方面可以說是突破新的領域，使用許多最先進的技術，更改著了傳統的动畫方式，使得整部電影呈現驚人的場面和細膩的畫面，最重要的突破就是革命性的exposure tool（直譯：曝光工具）。由於幾乎每一個場景都有傳統手繪的動畫和電腦動畫，兩者必須融合得天衣無縫，夢工廠研發的這套電腦軟體能讓攝影機以相當大的彈性和深度移動平面和立體的物體，不但擴展了整部電影的規模和視野，更能讓工作人員達到以往動畫片做不到的效果。

最明顯的例子就是摩西、雷明斯駕馭馬戰車比賽的那場戲，這兩名王子和拉戰車的馬是用傳統手繪的動畫，戰車本身卻是3D的立體道具，當攝影鏡頭跟著戰車奔馳時，用傳統手法畫的城牆卻像是呼嘯而過似的。快速的剪接鏡頭又讓我們看到摩西和雷明斯駕馬車通過狹小的街道，一直衝上神殿的鷹架上，最後整座鷹架倒塌，巨大的雕像傾斜倒塌。

『埃及王子』的主題曲『當你相信』，是由西洋樂壇的兩位天后惠妮休斯頓和瑪莉亞凱莉合唱。以『風中奇緣』一片榮獲奧斯卡獎的詞曲作家史蒂芬史威茲，為本片編寫六首歌曲，而以『獅子王』一片獲奧斯卡獎的作曲家漢斯辛默則為本片編寫配樂。

在配音方面，『埃及王子』一片由方基默為摩西配音，雷夫范恩為雷明斯配音，幕後堅強的配音演員陣容還包括為米利暗配音的珊卓布拉克、為葉忒羅配音的丹尼葛巧洛佛、為亞倫配音的傑夫高布倫、為何蘇配音的史提夫馬丁、為皇后配音的海倫米蘭、為西坡拉配音的蜜雪兒菲佛、為休伊配音的馬丁蘇特以及為西台法老配音的派屈克史都華。



▲在人物造型的設計上，繪畫人臉的方法和傳統畫法大不相同

◀電腦特效使整部影片呈現驚人的場面和細膩的畫面



死神竟墜入了情網？

## 舊瓶新酒、重新呈現的愛情故事

# 第六感生死緣（Meet Joe Black）

媒體大亨威廉裴瑞許寧靜的生活，因喬布萊克的出現而改觀。喬布萊克愛上了裴瑞許的小女兒蘇珊，發展出令人訝異、震撼的戀情，因為喬布萊克是死神的化身…。

馬丁貝斯特拍攝本片的靈感源自於一九四○年改編自一齣舞台劇的電影『Death Takes A Holiday』，貝斯特表示：「第一次看到這部片是在二十年前，劇中的情節始終縈繞心中、揮之不去，我認為故事還有再發揮的空間，於是決定重新詮釋這個故事，重拍不能滿足我想表達的意境」

貝斯特早在一九八二年就有了拍片構想，但一直理不出頭緒，曾結合多位作家起草的劇本，因籌拍其他電影而擱置。多年後，劇本終於有了雛形，以有錢有勢的媒體大亨與他的家人為全劇主軸，故事敘述主角威廉裴瑞許知感自己時日無多，死神突然出現家中，編劇不以悲觀的角度看待這件事，反而以樂觀，肯定的態度認定生死。死神的化身名叫喬布萊克，他來到世間，觀察裴瑞許的生活，終而出人意料的，喬布萊克愛上了裴瑞許美麗的小女兒蘇珊，體驗了愛情的酸甜苦辣。劇本有了頭緒之後，接下來就是選角的工作，喬布萊克是本片的靈魂人物，他應該是什麼人？什麼樣的個性？如何說服觀眾劇情發展的可能性？編劇博葛曼表示：『我們決定讓死神這個角色實質化，喬布萊克有著英國紳士的氣質，彬彬有禮，說話像孩子般單純，對任何事都抱著好奇心，不論斷人，有驚人的超能力；喬布萊克結合了天真與魅力於一身，但也深具威脅性。

劇中另一個關鍵人物威廉裴瑞許，在導演貝斯特的心目中，他是個卓越人，有權勢卻仍保有高貴的情操與慈悲的胸懷，為人正直，深愛妻子與兩個女兒。當喬布萊克來到裴瑞許的世界，他感受到裴瑞許優堅韌的不凡特質，在跳入裴瑞許家中的剎那，就深知屋主是一位偉大的人，喬也藉由裴瑞許更深入了解這個世界

在演員方面，『第六感生死緣』是由布萊德彼特，安東尼霍普金斯兩大巨星主演，馬丁貝斯特擔任製片兼導演。演員包括克萊兒馥蘭妮、傑克韋伯、瑪莎凱荷登、傑弗瑞坦伯。本片由博葛曼與凱文威德擔任編劇、朗諾史威利擔任監製、伊曼紐陸貝斯基擔任攝影指導、丹特費瑞提擔任製片設計、湯瑪斯紐曼擔任配樂、歐黛白朗森與大衛魯賓遜擔任服裝設計、喬赫辛與麥克屈尼柯剪輯。



◀布萊德彼特這位超級大帥哥，在「第六感生死緣」中化身成為死神，與飾演蘇珊的克萊兒馥蘭妮演對手戲

環球電影公司出品
1999年1月1日浪漫上映




福斯影業首部動畫鉅作～

# 真假公主 生死之謎即將揭曉

## 得利影視隆重推出真假公主VCD/LD

福斯影業首部自製動畫鉅作，根據俄國人革命史實改編，以俄國小公主安娜塔西亞生死之謎為劇情，編纂成「真假公主～安娜塔西亞」，本片並榮獲奧斯卡金像獎二項提名，悅耳的音樂加上精緻的人物繪製，帶您進入神奇的動畫世界。得利影視於本月發行VCD/LD，帶您揭開本世紀最大謎史！

一九一七年的俄國首都聖彼得堡是貴族的天堂，這晚皇宮照例舉行了盛大的舞會，巫師雷斯布丁突然出現，並詛咒皇族即將滅亡。此時革命份子攻打沙皇皇宮，一名叫狄米奇的童僕指引皇太后瑪麗及小公主安娜塔西亞走密道逃走，不幸的是祖孫二人在慌亂中失散，十年後，祖孫二人陰錯陽差地在法國巴黎重逢，她們能否脫離巫師的詛咒，重享天倫之樂？

值得一提的是，本片敦集多位知名影星擔任幕後配音：美國甜心梅格萊恩為安娜塔西亞配音、《空中監獄》約翰庫薩克為狄米奇配音、《酷斯拉》漢克艾查利亞為搞笑蝙蝠巴托配音。為了應景的聖誕節慶，得利影視特別推出VCD精裝禮盒，隨貨附贈真假公主系列商品，有會說話的蝙蝠巴托、可換衣服的公主人偶，以及有趣的電動軌道火車（每組VCD附贈品一種），消費者還可憑內附購買憑證連同鐵達尼號購買憑證一起寄回，兌換精美的鐵達尼號手錶乙只，詳細參加辦法請參閱包裝內說明。

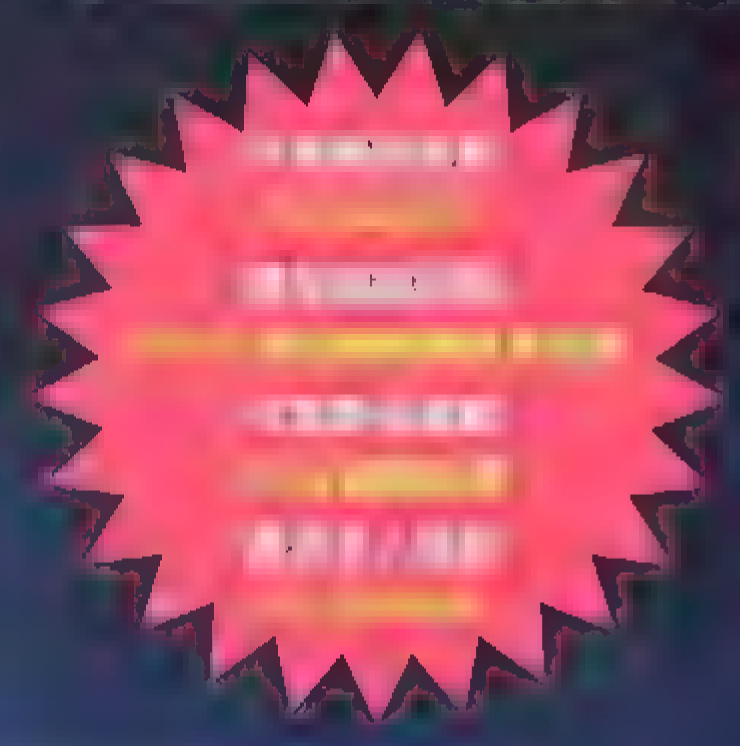
另外為慶祝福斯首部動畫VCD在台上市，本期特舉辦《真假公主歡樂塗著色比賽》，讀者只要將下圖真假公主著色稿完成，並寄回軟體世界雜誌社，我們將評選出前三名及佳作獎數名，本活動截止日期為87年12月10日，獎品豐富，趕快來參加！






# 魔獸爭霸 II 黑暗浪潮

即時戰略遊戲永垂不朽的經典，將以中文面貌與您見面！



WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

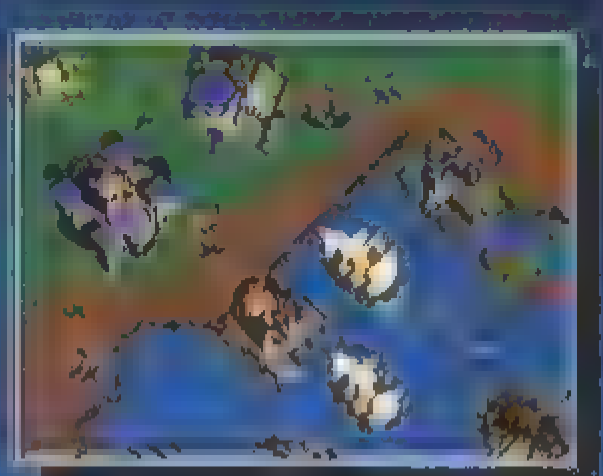
中文版

★您是否因語言的隔閡而對即時戰略遊戲躊躇不前？

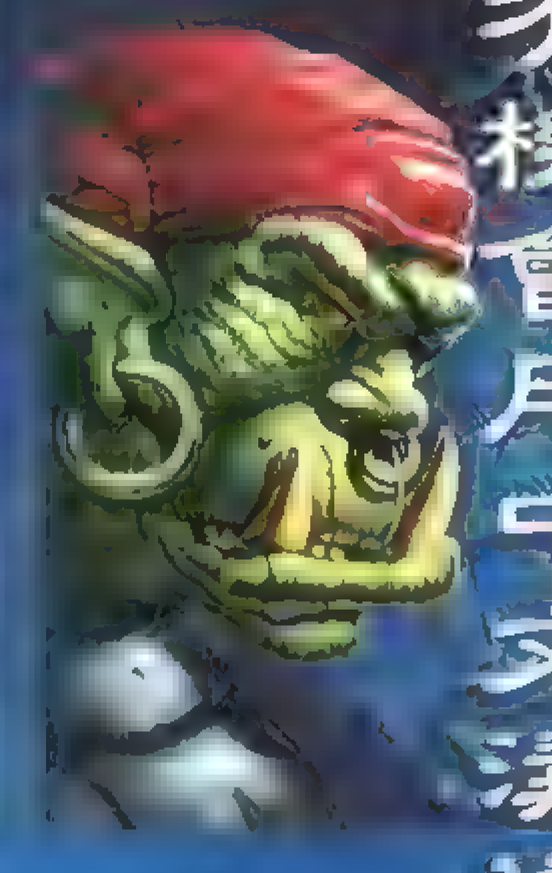
★您是否只知道把戰場上的敵人殺光而不了解背後精彩的故事內容？

中文字幕、英文語音

我倆終於有機會用中文溝通了！











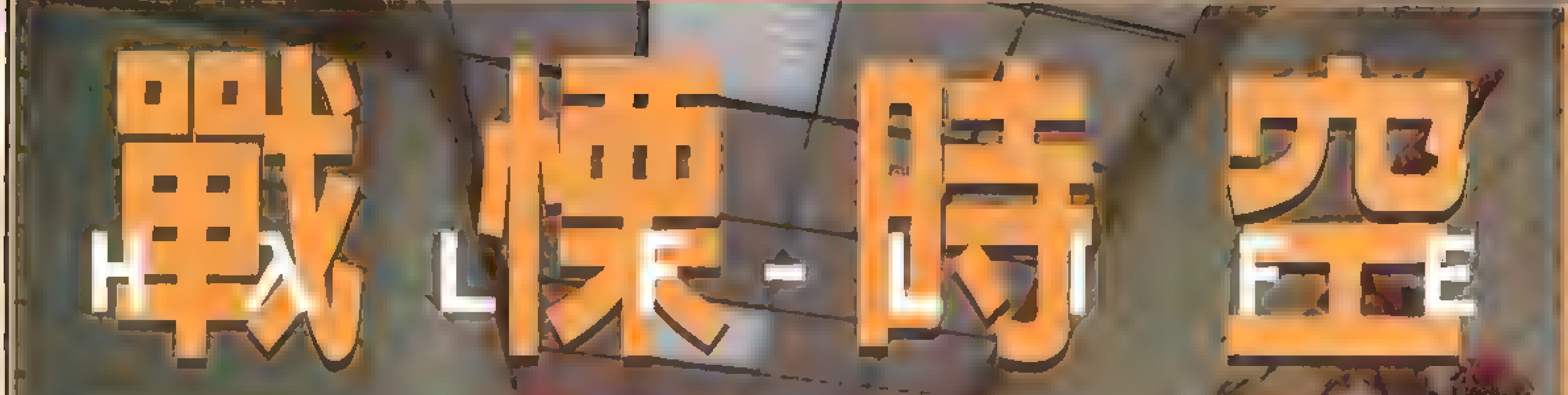




內附世界限量原裝「半獸人戰士」人物造型超值折價券，數量有限，要搶要快喔！








在別的3D動作遊戲中．．．你只是不停的
跑、射擊、跑、射擊、跑、射擊、跑、射擊、跑、射擊．．．．．

在「戰慄時空」中．．．
只有真相才能
說明一切！





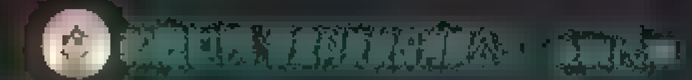

1997、1998年連續兩年E3展覽
票選最佳動作遊戲！1998年E3
展覽票選PC最佳遊戲！

SIERRA VALVE


STAR WARS
BEHIND THE MAGIC
星際大戰系列
傳奇幕後
錯過這一次，再等二十年！
本世紀最值得珍藏的互動式科幻經典！！
進入銀河間最深邃的神奇世界，體驗星際
大戰浩瀚無垠的不朽傳奇
■ 直覺式的互動瀏覽界面，深入宇宙間兩大陣營的恩怨情仇。
■ 完整收錄二十年來所有星際大戰的相關資料，包含明年即將上映之星際大戰前傳的全球獨家特報。
■ 電影幕後製作過程大公開，包括各項設定手繪稿，完整人物傳記，原始電影中未上映片段，甚至包含哈里遜福特當年珍貴的試鏡鏡頭。
■ 透過各事件及地點的詳細介紹，完全解讀星際大戰來龍去脈。
■ 所有尖端科技全面曝光，各種船艦3D模組，爆笑的武器威力測試，並帶你參觀韓索羅的千年鷹號豪華內裝。
■ 介紹各類星際大戰衍生文化，趣味問答，莉亞公主全套服裝秀，各種周邊商品資料一應俱全。
FOR WINDOWS 95/98
LucasArts Web site: www.lucasarts.com
Official Star Wars Web site: www.starwars.com
UNALIS …股份有限公司 TEL 02-2704-2762 04-325-7900 07-336-9837
世界電影
DE NIRO
創刊超過三十年
以深入淺出的角度
提供最豐富的電影資訊
■隨書附贈影音光碟介紹當月新片
郵政劃撥帳號：01111650
戶名：世界電影畫刊雜誌社


LOCKHEED MARTIN FIGHTER SERIES
ACTUAL SCREEN SHOTS
考不上空軍？我們一樣實現你鷹揚萬里的心願！
F-16 全方位戰隼
MULTIROLE FIGHTER
革命性的突破
透過 novaworld.net 上的 IBS「整合性作戰空域」，你可以駕「F-16 全方位戰隼」或是「F-22 猛禽」、和即將推出的「MiG-29 支點式戰機」進行高達 128 人以上的空中對決
兼顧真實和娛樂性
飛行模組通過 F-16 製造者「洛克希德」公司試飛員實際測試及修正
比例完全遵照原廠設定
四十個縱橫世界的精華任務，配上任務編輯器，絕對物超所值
若利用 Voodoo 卡特有的串接模式，可輕易達到 1024×768 的畫面品質
幾可亂真的虛擬座艙，儀表版上的功能可藉由滑鼠輕鬆點選
六向度圖形系統讓你從各種獨特的角度觀看 F-16 戰隼的英姿
©1998 NovaLogic, Inc. Lockheed Martin, the Lockheed Martin star logo and F-16 Multirole Fighter are trademarks of the Lockheed Martin Corporation and are used under license to NovaLogic, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. *With purchase of product. NovaLogic reserves the right to change the terms of service at any time.
NOVALOGIC
UNALIS 股份有限公司 TEL 02 2704-2762 04 325-7900 07 336 9837


香港漫畫天王馬榮成首次親身參與電腦遊戲之作
情與義的糾結
愛和恨的交織
他，步驚雲，
誓要向命運挑戰！
風雲之天下會



◆改編香港暢銷天王馬榮成之「風雲」至海上殺雄霸為止，玩者將扮演步驚雲，手執絕世好劍斬盡天下不平事。



◆漫畫中的名角，如步驚雲的師兄弟，秦霜、聶風，武林神話 無名，天下會首腦 雄霸，英雄劍傳人 劍晨及古怪隱秘的殺手 天池十二煞等皆將出現。



◆可看見漫畫中的各大場景，如天下會、拜劍山莊、凌雲窟、岷江樂山大佛等地。

◆人物造型將隨劇情發展而有不同變化，完全的角色扮演類型，玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。



◆戰鬥畫面氣勢逼人，各人皆有成名武功，如步驚雲的排雲掌，聶風的風神腿，雄霸的三分神指，莫名劍法及劍廿一等，施展招式時人物衣袂飄飄，刀光劍影翻飛，有耳目一新的視覺效果。

◆玩者將有機會得見傳奇般的神兵利器，如絕世好劍、英雄劍、雪飲刀、火麟劍。





**震鬼神的人物！大逆轉的劇情！驚天地的戰鬥！**
**道盡江湖事江湖人身不由己的武俠RPG！**





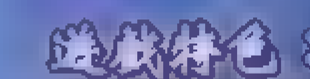


龍捲風工作室
Bumblebee Studio
魅影工作室



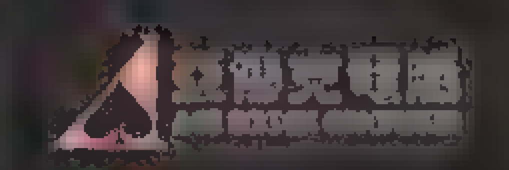

龍捲風工作室 http://210.62.204.141
先睹爲快—讀即刻進入雷峰塔的風暴！





遊戲特色：
◎多采多姿的冒險舞台，如
◎人物、神祇、妖怪、鬼魅
◎各式法術皆具有地、水、
◎多種神兵利器、奇門八陣
◎變幻莫測的超動練功石像


順塔者生、逆塔者亡？！
十五年前，西湖驚天動地的一戰，
將白蛇白素貞鎮在雷峰塔下，
十五年後，白素貞的愛子夢蛟，帶著父母的定情物，
毅然的踏上了救母的路途，
年少的夢蛟將如何齊聚勇士，收服聖獸，
打敗可怕的四柱天王，
他是否又會遇到一段超越父母、更浪漫更感人的愛情故事！
親情、勇氣與冒險的神仙傳奇物語，
即將再度勾動你最深的心靈世界！
雷峰塔、皇陵、宮殿等多達22層及近百個3D拼製而成的迷宮，絕對讓玩家有身歷其境的快感。
的一舉一動，全憑實感打造，近乎真人的攻擊、防禦、施法及死亡，馬上佔領玩家的視覺神經。
火、風、雷之屬性，並與敵人、妖怪相生相剋，一不留神，死神馬上向你伸手召喚。
及符咒幻技等震撼技能供玩家學習培養，
、寄魂燈、石敢當等更配合重重的機關和謎題，一起考驗著玩家的智力！

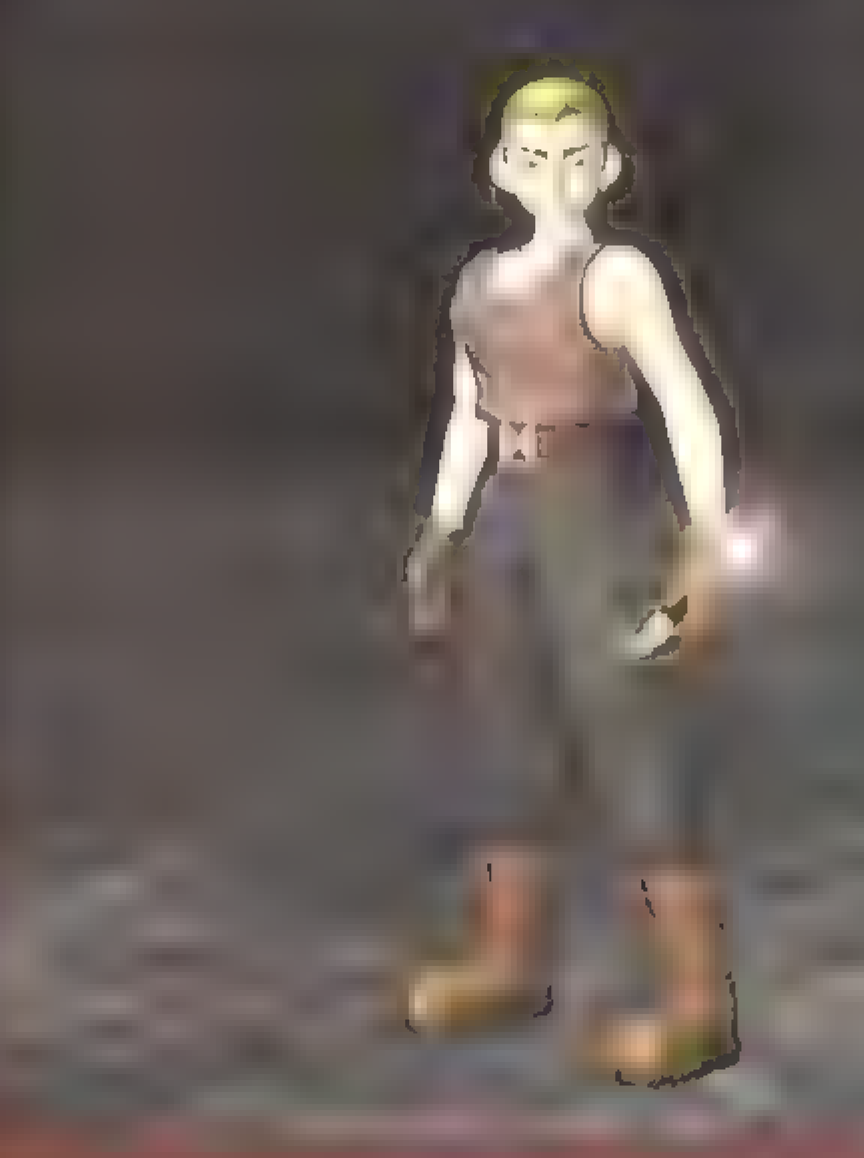




## 聖 劍 奇 兵

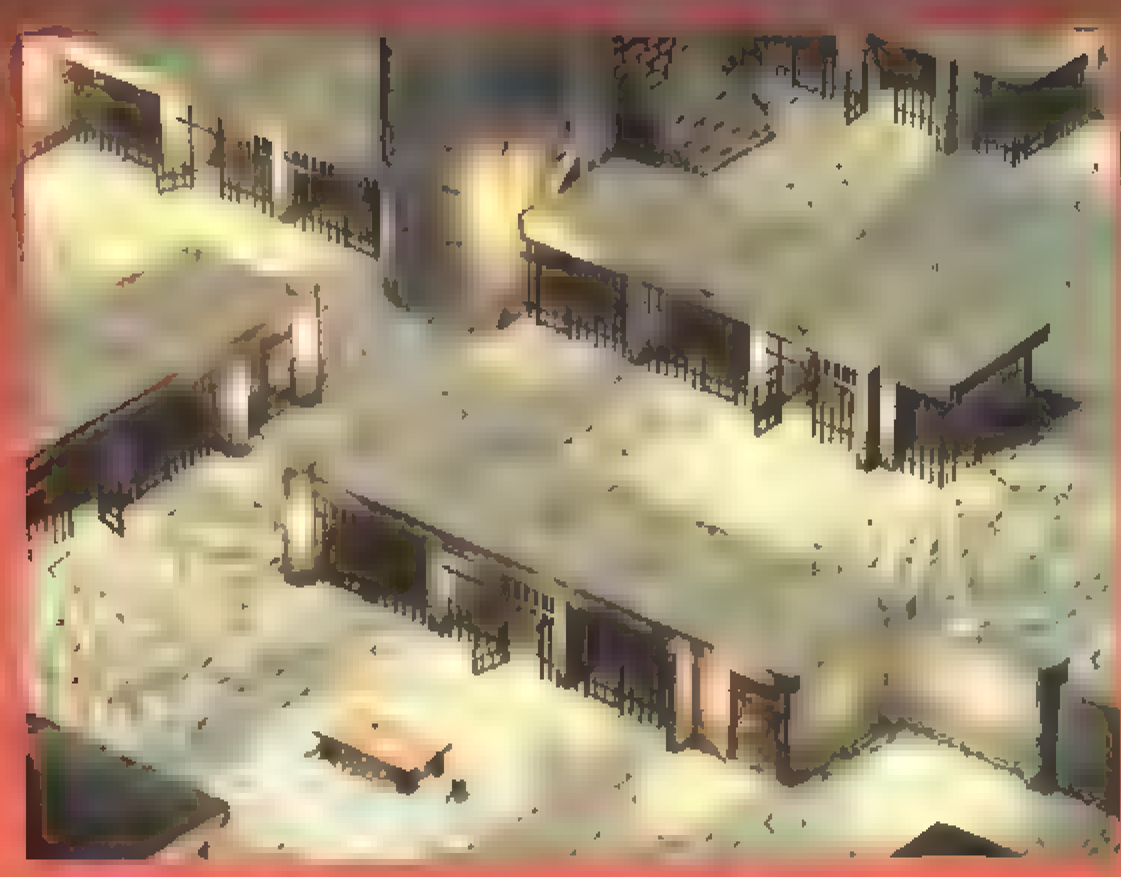
三個由三把神聖武器所引發出來的故事，集結成一套全新型態中文 RPG

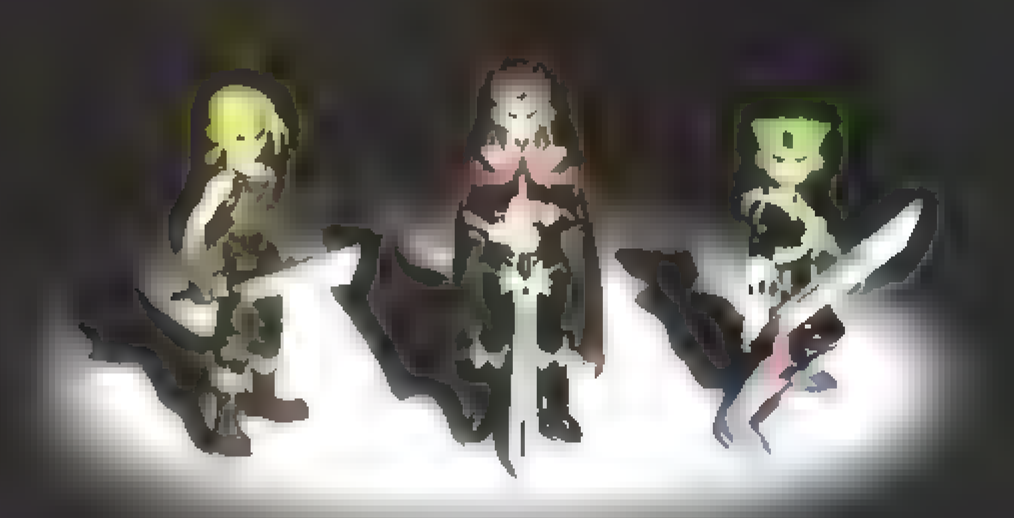















聖・劍・奇・兵

整個遊戲由 位不同主角以 個不同故事
所組成，大大增強了耐玩度！

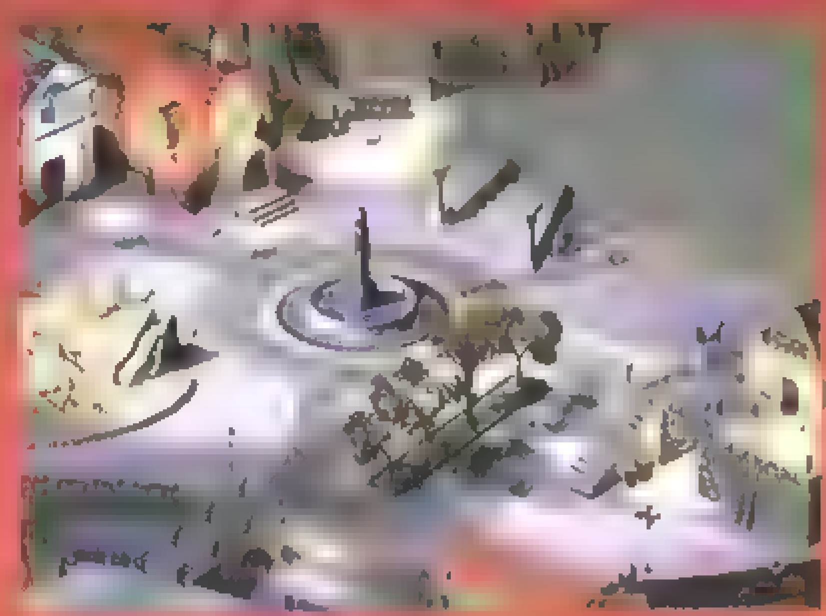
即時的作戰系統，遊戲的刺激感
非一般的 RPG 所能比較！

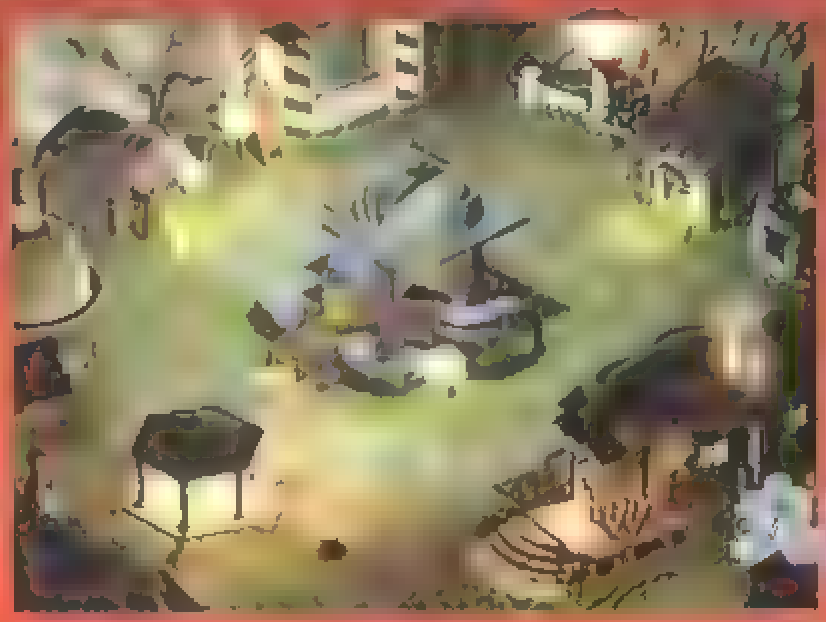
上多首悅耳的 CD Sound Track 遊戲音樂
使玩家更容易陶醉在遊戲世界當中！

面以 640*480*65535 色高彩顯示，
色彩斑斕！











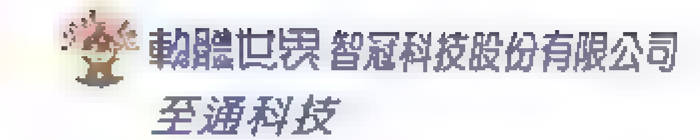
http://www.acebrock.com


天子傳奇
神與魔 人與獸 戰爭與和平
香港漫畫天王黃玉郎的天子傳奇
黃玉郎著

[illegible]視覺工作室
軟體世界
智冠科技股份有限公司

三千年前，商朝末期，
紂王荒淫殘虐，百姓民不聊生，怨聲載道。
當時西岐諸侯姬昌宅心仁厚，愛民如子，
深受地方百姓擁戴，故招紂王猜忌，視之為心腹大患。
其後姬昌夫人懷孕三載，卒誕下麟兒——姬發。
小姬發天生異稟，具九天人之命，實非凡人能承受，
出生後，膚色紫藍，無法呼吸，
幸其父以檀香爐出塞住咽喉的紅寶石，方能活命。
另一方面，商朝百年不動的鎮國龍龜在姬發誕生之夜，
忽然爆裂而亡，
龍顏大怒的紂王經由精通天文術數的大祭司指點，
知道西方有妖孽誕生，開始日夜難安，
也自此引發了一場歷史性的天子之爭！
紂王派出九大高手，趕往西岐，目的是——殺姬發！
衆西岐高手全力保少主，姬發仍受了重傷，
姬昌將發仔送至師兄一夢子門下療傷學藝，
姬發天資聰穎，乃天生練武奇才，
所修練之廣成仙派「先天乾坤功」大有成就。
但姬發天子之路坎坷，不但必須歷經魔劫、天劫、
失魂、妖噬，還將遭受慾火焚身及情孽纏身之苦。
每場戰役皆是惡戰！每道關卡皆關生死！
紂王、天魔、天妖、魔君。人人都要姬發這位九五之尊的命！
危機直撲姬發而來，
他能擺平這些命運中的干戈，順利登上天子之位嗎？

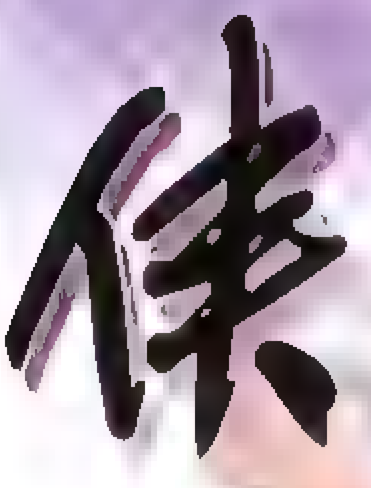

金庸群俠傳
智冠科技股份有限公司
河洛工作室
WIN95/98版
飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
金庸內心為國為民的俠義境界
有俠客風流的人，有扣人心弦的情
武俠至尊，誰與金庸爭鋒？
原價720元 特惠價
NT 599 元







鵰



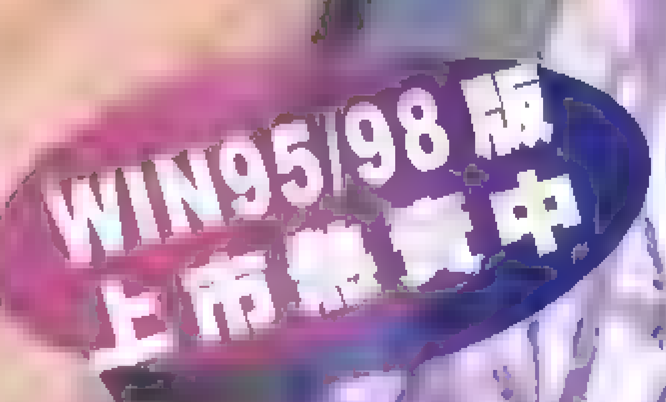




金庸

楊過的童年、
楊過如何與龍女相遇、
楊過究竟因何斷臂、
為何與龍女分離、
盡在遊戲之中．．．

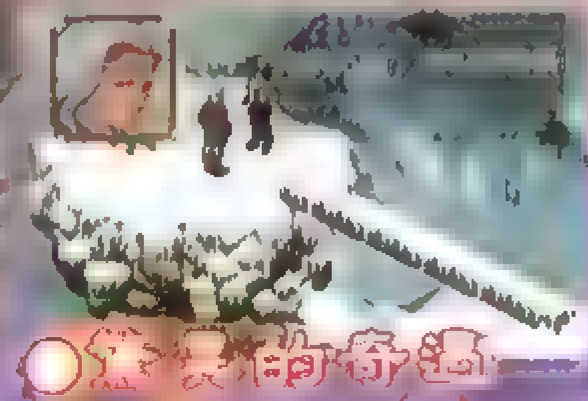
看電視劇！
玩電腦遊戲！
嘆楊過多情，
憐小龍女痴情！
讓金庸筆下最讓人心疼的一對情侶，
伴您渡過[illegible]情歲月。。。

























1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度新時代獎最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，
騙盡世人耳目？淒美的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！
霹靂幽靈箭
軟體世界智冠科技股份有限公司

檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 撰寫(C) 說明(H)

傳送

阿毛

Re 快去玩紅樓夢！

‧‧‧‧‧原始郵件‧‧‧‧‧

寄件者：大頭<dato@ksts.seed.net.tw>

收件者：阿毛<am@ksts.seed.net.tw>

日期　：1998年5月1日PM 22:10

親愛的阿毛：

我看到「紅樓夢之十二金釵」在五月號的「電腦玩家」雜誌

全國電腦遊戲排行榜上排行第一名呢！

好像不錯哦！最愛看美美妹妹圖的你買了沒？




收件匣 - Outlook Express

Re

PM 04:03


戰國之梟傑
三國之戰將
將再度掌握於您的手中！
三國群英傳 II
三國群英傳 II
SLG
CD-ROM
價格未定
奧汀科技
研發製作
ODIN


史上第一款結合 十三張 十六張 四人對局 三人對戰 的麻將遊戲
與您玩麻將的對手全是
四人對局十六張麻將
高潮迭起的故事情節
三人對戰十三張麻將
四人對局十三張麻將
三人對戰十六張麻將
Windows95
Windows98
適用
免費贈送
5張
麻將豪公館
電腦桌布
製作發行.
LONAISOFT
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市北區英才路396號4樓之A2
TEL:04-3107066
FAX:04-3107068
本廣告所提及之產品名稱及商標皆歸屬該公司所有
軟體世界
智冠科技股份有限公司

# REVIEWS

# 唯論

## 論點說評

## 遊戲類別名詞解釋

(Role Playing Gam…

有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

(Adventure Game.AVG

著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。

(Simulation Gam… SIM

主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度

…ategy Game.SLG)

以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。

動作遊…ion Game.ACT

玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

(Sp…

模擬某項運動之過程。

(P… Game)

以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲

以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂

### 遊戲評分項目分別為

劇情、操作、畫面、音樂、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等七項，其中劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以評分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級、B為標準級、C為關機級，每一級又分上、中、下三種程度，以A為例

A-：遊戲整體表現都具有一定的水準
A ：遊戲不但整體表現良好，並自別具特色
A+：毫無疑問，經典之作
A++：作家已失去理智…

### 117期 唯GAME論評分一覽表

**國內自製**

| | |
|---|---|
| 決戰中國象棋貳 | C+ |
| 俠客新傳 | B+ |

**國外代理**

| | |
|---|---|
| 絕地爭霸 | B- |
| 極速快感III | A+ |
| 戰神III | B+ |
| 闇黑帝降臨 | B+ |
| 除暴特警隊虹彩六號 | A |
| 鐵甲英豪 | B |
| 黃金島 | B+ |

## 本月熱門遊戲

極速快感III



除暴特警隊 虹彩6號






本文作者／盧紀君

● 劇　情：A
● 操　作：A
● 畫　面：B
● 聲　效：B
● 耐玩度：A
● 娛樂性：A+
● 連線功能：A

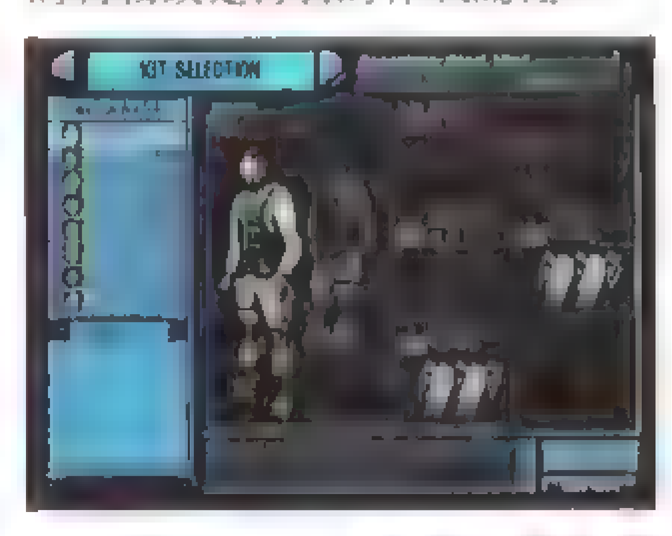
**整體評價：A**

近來不知道為什麼一直出一些關於特戰的遊戲，如SWAT2與SPACE OPS等等的，但其中比較特別的莫過於這次要介紹的這套遊戲…除暴特勤組　虹彩六號（RAINBOW SIX），為什麼他比較特別呢？首先他是由軍事小說天王湯姆．克蘭西的原著所改編的，在劇情上當然會有一定的水準，第二，他是筆者玩過類似遊戲中最注重戰術性的一套遊戲，甚至可以拿來當教學範本都不為過。基本上這個遊戲也算是個DOOM-LIKE型的遊戲，在遊戲中就是要完成每個任務的目標。



在虹彩六號（以下簡稱六）中，玩者就是要帶著這個名為虹彩六號的特戰小組，去完成十六個任務。而任務種類非常的多樣化，會讓玩者每次都有耳目一新的感覺。而遊戲的流程如下：任務簡報→選擇隊員→選擇裝備→規劃攻擊路線與目標地情報→隊員分組→開始攻堅。這是很標準的特戰或是特警的作戰流程。




而在以前的遊戲中通常都不太注重在規劃攻擊路線這一個環節上，殊不知這是攻擊行動非常重要的一環。在這個計畫路線的部份當然也經過了相當的簡化，但還是保留了相當程度的空間，玩者可自行設定路線、所需時間、行進速度、攻擊模式、攻擊發起點等等。若是玩者懶得下計畫，也可使用預設的路線，但在中段的劇情就強制要玩者自己計畫路線了。

若是以前有看過湯姆．克蘭西的小說，在"六"中也許可以看到一些你認識的人物，如克拉克（前CIA外勤幹員，雷恩教授的司機，在"六"中已變成指揮官了）。以上是題外話，在"六"中，小組的人員是不能自創的（真可惜…）。遊戲中會有一組菁英隊員和永遠滿額的一般隊員，在遊戲中菁英隊員的反應是比一般隊員好很多的，如看到敵人的反應力與射擊的精準度都有差別，所以要好好善用，他們可是死了就沒了喔！

"六"中的武器不多也不少，共有八種槍械，兩種手榴彈，槍械都是各國特勤常用的武器，如MP5或是MARK 23等知名武器，這些武器可不是威力都一樣的喔！它們的射程、殺傷力可是完全不一樣的，在出什麼任務選什麼武器，可是重要的一課。人員的服裝倒是蠻多樣化的，這在別的遊戲也是從沒見的創新。人員護甲也分成三級，當然穿重護甲可以撐比較久，不過就犧牲了速度，這就端看玩家如何取捨了。若各位玩家覺得遊戲中的裝備和服裝看膩了，玩膩了，想玩點新的。沒關係，現在網路上有



放一些世界各地玩家自行更改的武器與服裝。像是我國維安小組用SIG 551突擊步槍與鼎鼎大名的PSG-1狙擊槍都有。而服裝也有德國GSG-9的迷彩服等等，有興趣的玩者可在Internet上找到相關資訊。



本遊戲的美術成績算是略差。在現在聲光掛帥的時代，"六"的遊戲畫面就輸給了近來的同型的遊戲。雖然有用到3D加速卡，可惜效果並不很突出。不過遊戲中的場景卻是很有看頭，從第一關的大使館到後面的森林、機場、水庫、繪製的都很有氣勢，可說是華而不麗。比較值得看的就是遊戲中人物的動作，都設計得很漂亮，尤其是隊員的持槍姿勢，真帥。"六"中的選單介面做得也很"樸實"，所以也很簡單就可以上手了，而遊戲的操作也很容易，不會有任何難倒玩者的事發生。



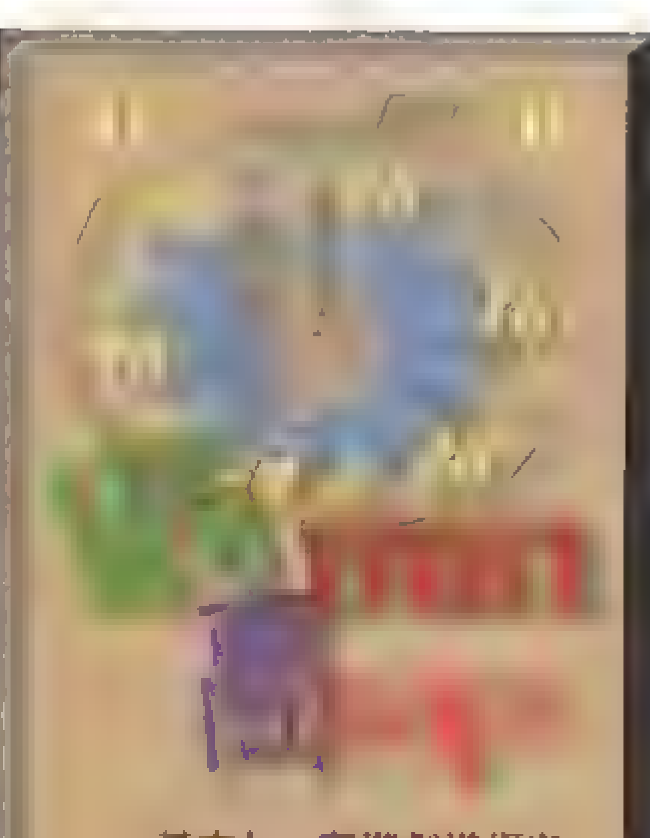
說到最重要的…AI。敵人的AI算是不錯，大部分都是會躲在死角或是牆壁旁打。而在遊戲中有一點做得很真實，那就是在遊戲中的任何人都很不耐打。穿重裝甲最多挨三發，穿輕裝大概一發就掛了。所以在行進中與清房間時一定要特別小心。在本遊戲中有一個很大的毛病，就是我方的隊員常常會卡住，有時候是一進入遊戲後就卡住不能動，有時候是由電腦控制的小組卡在房間內或是轉角處。若是一進去就卡住，那就要重新進入任務。若是電腦的小隊卡住，那就要有勞玩者去操縱了。這個重大的BUG該公司承諾會於十二月中放出一個修正檔，希望屆時能除去這個BUG。

遊戲中一次最多可以出八個隊員，最多分為四組。筆者建議一組至少要三人，因為只有兩人的話，若被打掉一個，你的後方就沒人幫你看了，一組三個被打掉一個至少還有兩人。一次出動也不要分太多組，免得造成混亂，人少的那一組就做為後備隊或是警戒就可以了。遇到有敵人的地方，最好還是讓玩者自己來會比較放心，不要讓電腦做出蠢事來。

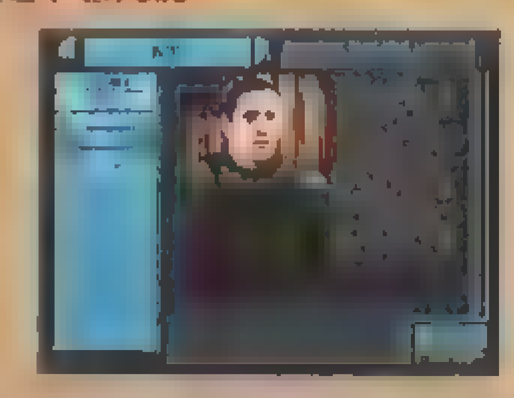


整體來說，"六"這個遊戲是一個水準以上的作品，他不僅具有一般動作遊戲所需的遊戲性，也兼顧了戰術層級的模擬。若不屑與電腦的爛AI為伍，玩者也可以用區域網路或是Internet於朋友來一場對戰。筆者自己連上去的結果是蠻慘的，卡住的卡住，打不死的打不死。但據朋友說他連上去就很順，玩得很快樂。各位也可以試看看喔！





基本上，在遊戲進行中，只要隨時注意四周，不要一下子衝太快，都不會有什麼是發生。尤其是要注意轉角口，房間。尤其是房間，因為房間的死角較多。在經過空曠地的時候，要先停一下，用狙擊模式仔細的觀察再快速通過。進入房間的時候記得要把行動模式設定成清除(clare)，再行進入。若懷疑房間中有敵人或確定有強大火力的在壓制你的行進，不要忘記你的閃光彈與手榴彈，一定要善用這兩樣好用的武器喔。記得子彈快打完時，要在安全的地方換彈夾，免得要用時發生沒子彈的窘況。還有對堤人絕不能手下留情，不要以為你是神槍手，一槍一個，那是不可能的，對一個目標最好是開三槍為妙，因為在遊戲中若是沒打到敵人要害時，他是不會死的。



◆國外發行：Red Storm ENTERTAINMENT
◆國內代理：協和影視
◆遊戲類型：動作射擊
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-166
◆記憶體：16MB
◆支援音效：SB16相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K/M
◆測試配備：P-166MMX 96MB RAM AWE32 32XCD ROM R3D

GAME




本文作者／JEFFRY

- 操　作：A
- 畫　面：A+
- 聲　效：A-
- 耐玩度：A
- 娛樂性：A+
- 連線功能：A

**整體評價：A+**




於一般經濟收入中上的人們來說，名貴跑車都只是僅止於遠觀而不可褻玩焉，因為一輛動不動就要索價百萬甚至千萬，更別說是親自駕駛著這些跑車盡情地享受奔馳的快感。為了要讓人們的缺憾得以有圓夢的機會，打從名車大賽系列開始，遊戲廠商便陸續將這些真實的超級跑車搬上了個人電腦，而且任玩家怎麼樣怎麼撞都不要緊，也不必擔心愛車會不會在砸爛的時候遭到包水月命運。



在名車大賽沉寂了好幾年之後，EA公司推出了一款全新製作的極速快感，在當時個人電腦普遍都還停留在486DX2-66之際，卻讓許多玩家開始對於Pentium產生了莫名的購買衝動。既使以今日的眼光來看，極速快感的畫面效果只是靠SVGA解析度與高發色數所營造而成，但是不禁還是讓人對於製作小組的獨到妙手欽佩不已，特別當時還因此而興起了一股不小的賽車風潮，連一些不太接觸這類遊戲的玩家皆投身其中，可見其魅力之大一點都不會輸給所謂的大Title作品。

這樣的名作當然不會從此變成絕響，於是現在才會有這款最新的三代遊戲推出。在正式的續作推出之前，EA公司曾經將二代遊戲加強製作之後重新推出，支援3D加速卡便是最大的賣點所在，不用說，這款遊戲一樣獲得玩家相當大的迴響，由於前兩代作品實在是太過成功，製作小組不敢掉以輕心，經過了長達一年多的等待之後，極速快感III正式在玩家的面前亮相。

極速快感III的最大特色就是採其全新開發的遊戲引擎直逼而來，並且力求一切事物都能夠以最為接近真實效果的方式來呈現。在遊戲的重心－畫面效果方面，既使遊戲仍然支援一般的顯示卡，但是假如玩家想要體驗到最為令人目瞪口呆的超棒演出，唯有額外安裝3D加速卡一途。

雖然現在的賽車遊戲幾乎都會支援3D加速卡，不過極速快感III卻還是能夠讓玩家留下無比深刻的印象，因為在這款遊戲裡頭，除了Polygon貼圖效果奇佳之外，整個畫面配色鮮豔，另外再加上遊戲對於光影的處裡極佳，特別是對於車體本身的鏡映效果，都是遊戲成功的原因之一。

但是最為重要的關鍵所在，在於跑道本身的設計相當生動活潑，既使這些跑道都是虛構而成，可是玩家奔馳其中卻不會有虛假的感覺，反而會對於四周的環境產生無比的新鮮感，就好像人們坐車旅行一樣，不斷好奇地觀看著車外的風景。

加入時間與天氣的觀念，可以說是極速快感III最大的賣點所在，這類設計其實在遊樂器同類遊戲裡頭很早就出現，不過個人電腦遊戲卻極少有這樣的設計。玩家不僅可以選擇在白天或是夜晚比賽，還能夠決定是否要將天氣選項打開，如此一來就可以體會到天打雷劈情況底下賽車的另一番樂趣。但是筆者覺得頗為可惜的一點是，遊戲的天氣變化實在是太少了一點，玩了半天似乎都只有雨天的情況會出現，要是能夠自由選擇晴空萬里、藍天白雲、白雪紛飛、甚至是冰雹碎碎作響的情景該有多棒啊！

或許是遊戲畫面太過於傑出，極速快感III在音樂方面的表現顯然就失色許多，筆者個人甚至覺得毫無新味，這或許是每首曲子的編曲差異並不大，再加上樂風又太過接近的關係。不過呢！極速快感III的音效表現倒是相當棒，特別是警車警鈴響徹雲霄的震耳欲聾聲，實在是讓玩家有種在警匪電影裡頭那種追逐的快感出現呢！

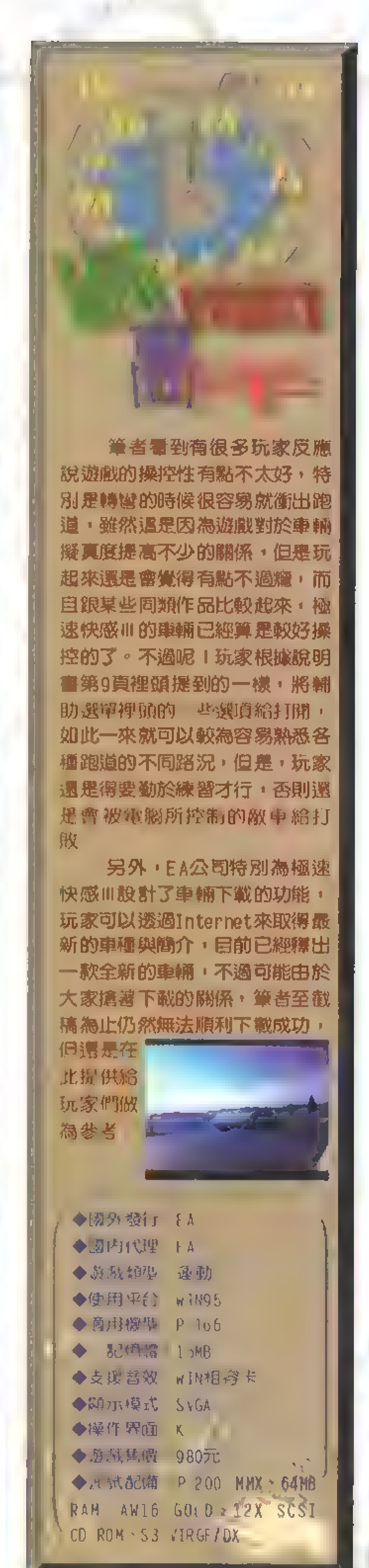


說到警車，這可以說是極速快感III的另一大特色所在，如果玩家先前曾經玩過試玩版，相信都會對於警車的取締行為感到頭疼不已吧！在單一賽程的遊戲模式當中，玩家可以忘情地盡情奔馳，只要想辦法超越過敵手車輛即可，可是在熱力追蹤遊戲模式裡頭就不一樣了，玩家可得要好好遵守交通規則，不可以超過道路規定的速度限制，否則警車就會在後頭跟著您並且將罰單準備好呢！假如不小心被警車盯上了，大概只有落跑的份吧！不過您一共有一次被警車抓到的機會，第一次的時候警察們就會在地上預先鋪好鐵刺，等待著將您的愛車輪胎刺破好好地罰您一頓。如果您自認正義難耐，最痛恨那些在路上不斷違規超車的駕駛，沒關係，您更可以扮起警車的角色，肆無顧忌地在路上抓人開單呢！只是假如您沒有開到一定數量的罰單，您就等於輸掉了這一場競賽。

極速快感III的遊戲選單設計得相當棒，看到每一個選項右下角還有個三角形朝右的符號嗎？那就是表示玩家可以進一步調整遊戲的選項，假如只單單按下該選項圖樣，就只有單純進行車輛與跑道等等的選擇而已。筆者實在是非常欣賞製作小組的巧思。至於在遊戲的操作方面，極速快感III直接支援大多數知名品牌的Game Pad，因此玩家直接就可以拿起Game Pad好好遊玩一番，無需再自行設定繁複的功能按鈕。

坦白來說，極速快感III種種遊戲的傑出表現，實在是很難挑出太大的缺點出來。不過，如果硬要擠出一些缺憾的話，除了前面提到的音樂與天氣之外，就要算是遊戲的速度感有點不太足夠。跟其他同類遊戲比較起來，極速快感III的畫面流暢是還算不錯，但是就是體會不太出來那種狂飆的快感，或許是因為筆者沒有升級Voodoo 2，也或許CPU速度太慢的關係吧！不過這樣的批評，亦普遍出現在Internet電腦遊戲討論區當中，相對地，摩托雷神2就顯得突出許多。無論如何，極速快感III已經是一款水準以上的難得作品，筆者希望聽到這些聲音的EA公司，能夠在續集裡頭改進這些缺點，以便製作出更為接近完美的遊戲作品。



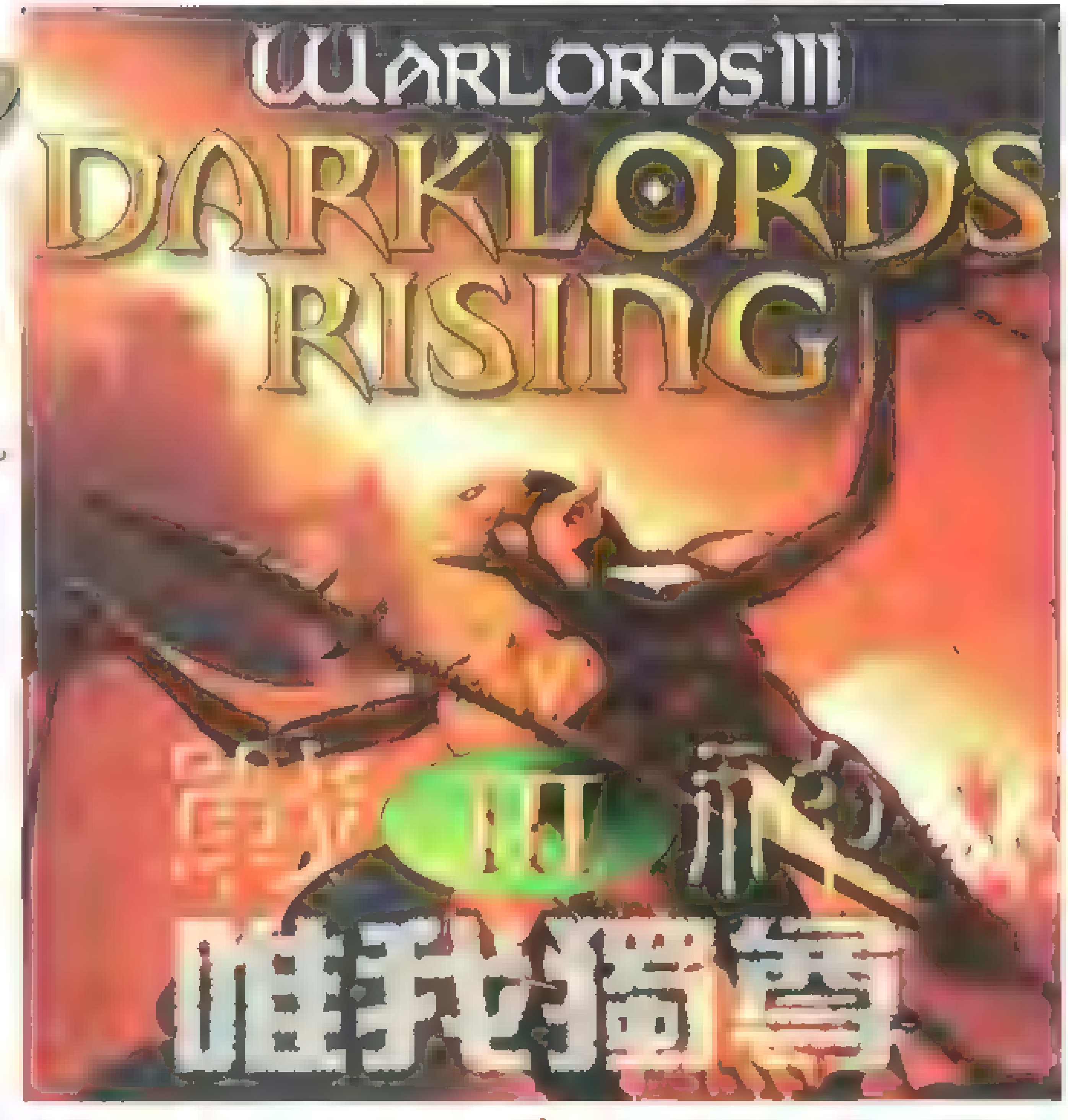


筆者看到有很多玩家反應說遊戲的操控性有點不太好，特別是轉彎的時候很容易就衝出跑道，雖然這是因為遊戲對於車輛擬真度提高不少的關係，但是玩起來還是會覺得有點不過癮，而且跟某些同類作品比較起來，極速快感III的車輛已經算是較好操控的了。不過呢！玩家根據說明書第9頁裡頭提到的一樣，將輔助選單裡頭的一些選項給打開，如此一來就可以較為容易熟悉各種跑道的不同路況，但是，玩家還是得要勤於練習才行，否則還是會被電腦所控制的敵車給打敗

另外，EA公司特別為極速快感III設計了車輛下載的功能，玩家可以透過Internet來取得最新的車種與簡介，目前已經釋出一款全新的車輛，不過可能由於大家搶著下載的關係，筆者至截稿為止仍然無法順利下載成功，但還是在此提供給玩家們做為參考

◆國外發行　EA
◆國內代理　EA
◆遊戲類型　運動
◆使用平台　WIN95
◆適用機種　P 166
◆記憶體　16MB
◆支援音效　WIN相容卡
◆顯示模式　SVGA
◆操作界面　K
◆遊戲售價　980元
◆測試配備　P 200 MMX、64MB RAM　AW16 GOLD、12X SCSI CD ROM、S3 VIRGE/DX




本文作者／黃啓禎

● 劇　情：B-
● 操　作：B
● 畫　面：B
● 聲　效：B+
● 耐玩度：A-
● 娛樂性：B+

**整體評價：B+**

SSG的戰神系列遊戲可以算是相當老字號的幻想策略遊戲，當初推出之際就因為規則簡單、變化性多、耐玩性高而讓許多玩者們廢寢忘食，現在，雖然即時策略遊戲已儼然成為策略遊戲的主流，戰神系列卻還擁有相當多的擁護者，這主要是因為製作小組不斷地改良與加入新點子

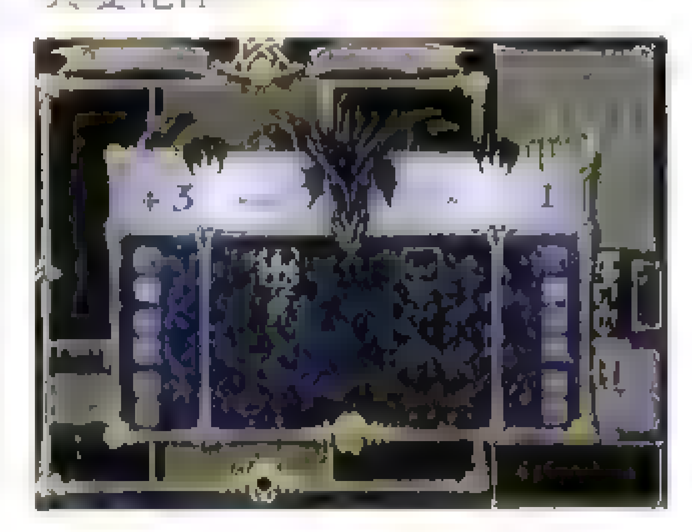


所致，而戰神三之英雄王朝是變動比較大的一代，它最主要的改良是讓玩者可以將戰役訓練出來的英雄帶到下一關，增添玩者角色扮演的樂趣，並順應潮流地加入了連線對戰的功能，這也讓它成為整個戰神系列最受歡迎的一作。而SSG公司為了不讓廣大的戰神迷們等待太久，最近又推出了戰神三之唯我獨尊擴充資料片以饗玩者。

“唯我獨尊”擴充資料片除了新增戰役與戰場之外，在遊戲設定資料部份也增添了不少東西。首先是五種新英雄職業，每種職業都有其特殊的能力或法術，其中以召喚師（Summoner）以法術召來怪物與與煉金師（Alchemist）自行製造魔法物品的能力比較具有特色。而舊有的職業也增添了新的法術與能力。現在魔法師型的英雄可以施法放逐對手所召喚出來的怪物，或是摧毀對手持有的魔法物品；戰士型的英雄可以針對某種類型的敵人有一擊必殺能力的殺手特效（如龍族殺手或是惡魔殺手等）；而部隊單位除了種類更多之外，還增添了好幾種特殊能



力，包括麻痺、詛咒、閃電、強酸、守護、踐踩、結合等，使得戰鬥過程比以前具有更多的策略與變化性。

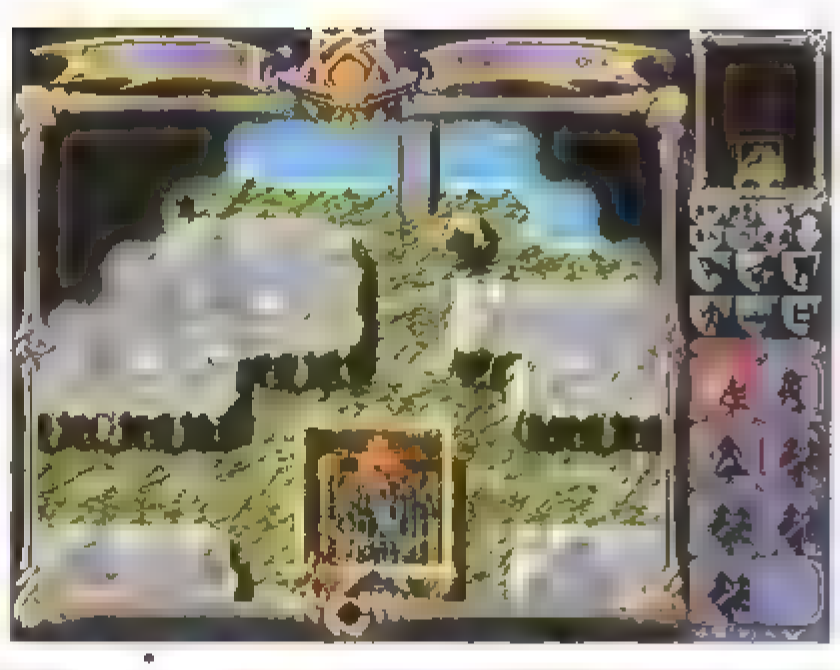


基本上，“唯我獨尊”在遊戲界面上的變動並不大，只是添加了一些功能，例如玩者可以花800G重建拆毀的城市、英雄接任務可以自行取消等，玩過的人可以直接上手。在電腦玩者的人工智慧部份，並沒有很明顯的改進，只是犯錯的可能性比較低，因此，大概只有與人連線對戰時才能感覺到難度。

多人玩模式的遊戲性也是此次的重點之一，“唯我獨尊”提供了多種不同的連線方式，玩者可以像暗黑破壞神一樣直接連

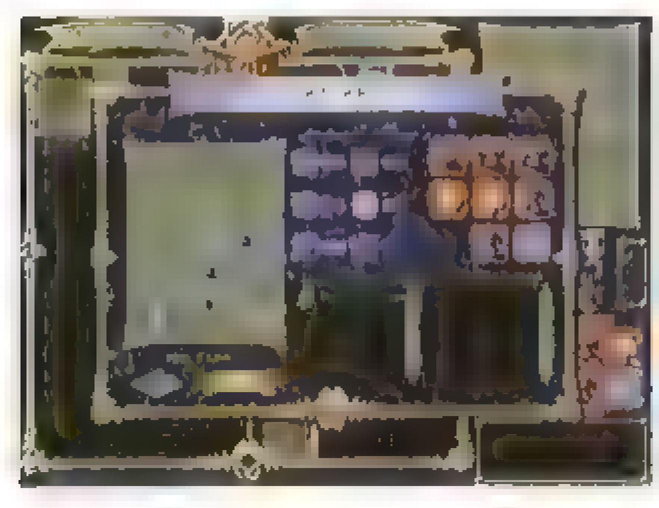
上該公司所提供的免費遊戲伺服器，或是藉著Mplayeru遊戲網路來找尋對手。如果時間不允許的話，還可以藉著Email傳遞度檔方式進行遊戲。

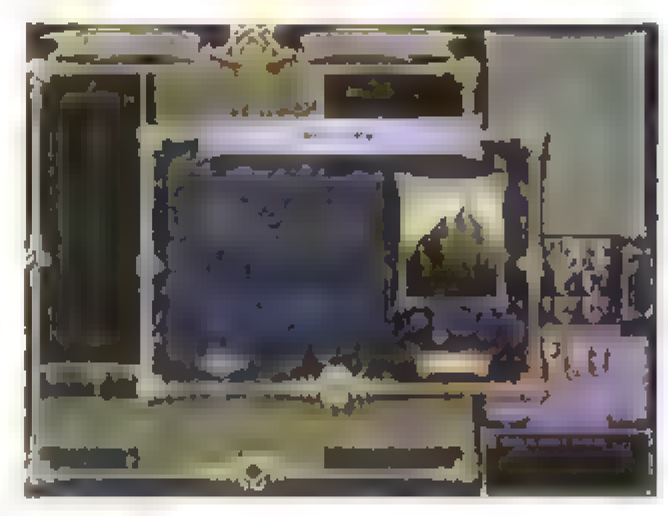
此外，玩者現在可以自行設定每個參戰陣營的優劣勢特性，初學者可以設定所有部隊攻擊力提高或是生產回合較少等優勢，藉以平衡參戰各方的實力，此外遊戲還增設了搶旗、要塞作戰等勝利條件，讓每場作戰都有不同的過程與策略，以提高耐玩性。在前作“英雄王朝”有個缺憾，就是遊戲之中只提供一場完整戰役，讓玩者不夠盡興。因此，製作小組在這次總共提供了兩大兩小共四個完整戰役，以及十五張獨立戰場地圖。此外，為了服務沒玩過前作的新玩者，光碟片裡面還附上“英雄王朝”所有的戰役與戰場資料。





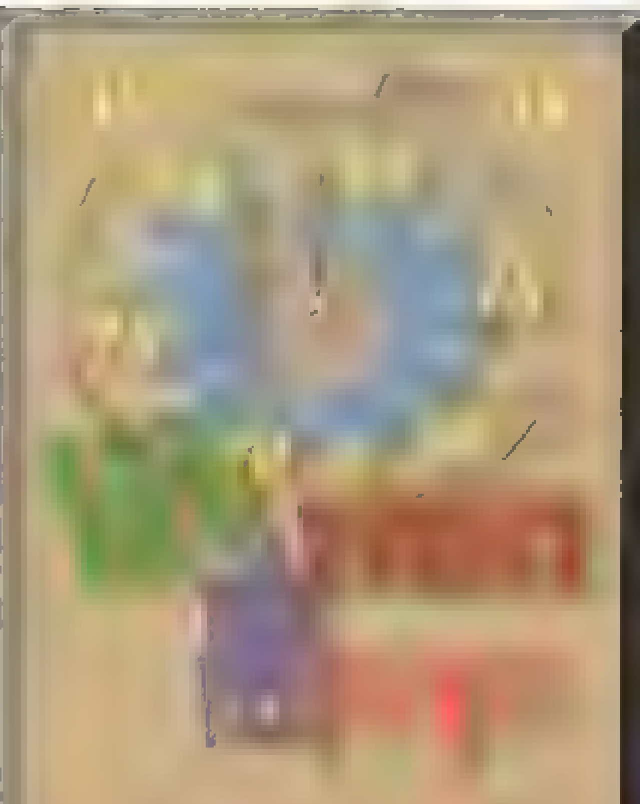
如果覺得這樣還不夠的話，還可以使用隨機產生地圖的功能製造新戰場，此次除了可以設定各種地形的比例之外，還可以預先決定遊戲進行的方式，舉個例子來講，如果選擇“北與南”遊戲方式的話，一半的陣營會在地圖北方同盟，另一半則在地圖的另一端，到時候來個南北大對抗。總共有九種不同的遊戲方式可以選擇。如果玩者不想假手隨機亂數來創造新地圖，也可以使用附贈的地圖編輯器，修改舊有的戰場地圖或是自己設計新的戰場，並利用此次新增的戰役編輯工具，將數張戰場地圖組合成完整的戰役。到時候還可以將自己的作品丟到網際網路上與其他人交流，小小地滿足一下表現慾。





戰神三之“唯我獨尊”就如廠商的廣告詞所說的，不只是單純地附上幾張新戰場地圖就了事，這其中還加入了一些根據玩者意見而作的改良，使得遊戲更具可玩性。至於缺點部份，遊戲本身並沒有什麼明顯的缺點，倒是手冊部份有些遺漏與錯誤，像是法術表只列出新增法術，讓筆者不得不翻箱倒櫃去尋找英雄王朝的手冊來參考舊法術的功能。整體而言，本遊戲對於一個用來延續遊戲生命的擴充資料片而言，可以算是物超所值、便宜又大碗的選擇。





英雄在戰神系列遊戲之中可說是整體策略的重心，玩者可以藉著冒險任務與戰鬥來累積經驗值以提升英雄的能力，並因應不同職業的特性來調整他所率領的部隊與持有的魔法寶物，以達到特定的戰術要求。首先需要一個腳程快、本身整體戰力足夠的英雄（如戰士、野蠻人）專門用來探索遺跡或地下城以獵取額外的金錢，部隊單位或是魔法物品，並伺機偷襲敵人防衛薄弱的城池。接下來是培養一個主力英雄，最好是選擇可以增加士氣的領導型人物讓他帶領龍或是精靈等高級單位，專事敵人防守嚴密城池的攻堅任務。對於電腦對手而言，防守不嚴密是最主要的缺點，大後方放空城計是經常發生的狀況。因此，通常的戰略是一方面派腳程快的英雄用很快的速度將敵人後方兵力較弱的城池攻下，以削弱其生產力。另一方面則是利用主力部隊攻擊接近前線重兵駐守的據點，逐次將前線往前推。如此雙管齊下，很快就可以打垮你的對手。

◆[illegible]：[illegible]
◆國內代理：憶弘
◆遊戲類型：戰略
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-75
◆記憶體：16MB
◆[illegible]：[illegible]
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：M[illegible]
◆遊戲售價：1080元
◆測試設備：AMD K6-233、32X Teac CDROM、64MB、RAM、SB16、Riva128




本文作者／朱紹祖

- 劇　情：B
- 操　作：B
- 畫　面：B+
- 聲　效：B
- 耐玩度：B+
- 娛樂性：B

**整體評價：B+**

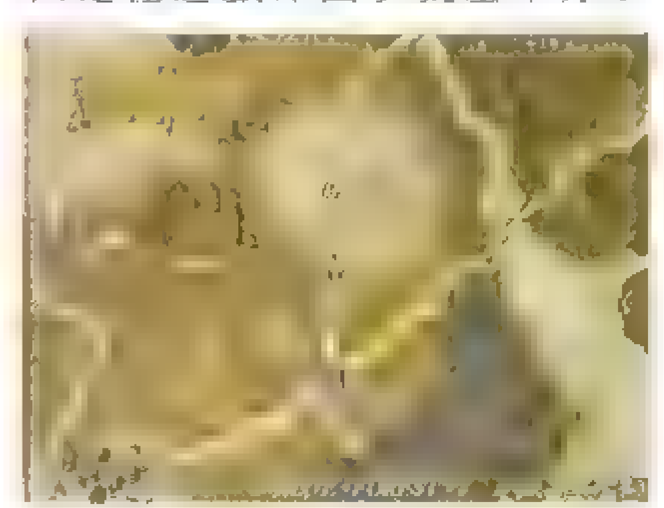



不知何時開始，韓國設計的電腦遊戲已偷偷入侵台灣的電腦遊戲市場，繼上回大受歡迎的西風狂詩曲後，接下來的就是闇黑帝降臨。一看之下玩法倒有點像暗黑破壞神，而無獨有偶的是它們都是一套帶有動作遊戲色彩的角色扮演遊戲。



闇黑帝降臨的序幕是一開始時，有一位帶著面具的神秘魔法師出現在傑夫的面前，魔法師帶著邪惡的笑容，不懷好意的告訴傑夫他將有機會當上這塊大地的國王，並且統治這個王國。然而對國王忠心耿耿的傑夫當然大罵魔法師語無倫次，因爲久病的國王近日身體正在康復，而自己又何德何能擔此大任呢！魔法師接著打斷傑夫的思維，並且肯定的說道自己的預言是不會有錯的，而且很快便可證實，等到那時他自然會再來找傑夫的，話說完後他便消失了。自然第二天早上傑夫匆匆的趕到皇宮去面見國王，誰知道……。

在遊戲起始時開場的動畫無論在氣氛、人物美工上都製作得十分有模有樣，十分有那種老美製作的遊戲的味道，只是人物動作上明顯有點不自然的感覺。雖然說玩法有點像暗黑破壞神，但是在遊戲介面上就差十分多



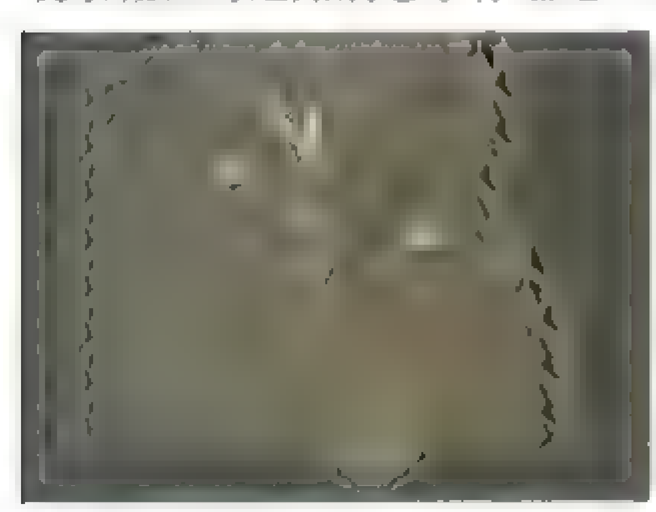
的。畫面是採用由上而下的表現方式呈現，移動狀態並不是採用玩家習慣的四十五度斜視覺畫面。而玩家也不是單純的操控人物的四個移動方向，而是可以操控八個方向，這代表著除了正常的前、後、左、右外還可同時除了移動外，還可以進行一連串的動作─攻擊、防禦、跑、跳─，也可以使用一些特殊的攻擊方法─魔法。

闇黑帝降臨的魔法系統主要分爲攻擊系、劍擊系、防禦系及禁忌系等四大類。操作介面方面可算是較大的致命傷，主要的原因是遊戲採用鍵盤操作而非滑鼠，對於像筆者這些滑鼠派玩家而言眞是一大壞消息。特別在某些關卡需要用跳動方式來過關時，鍵盤玩起來就礙手礙腳了。

在遊戲畫面上闇黑帝降臨是比較偏向中古時代歐洲的風格，色彩呈現出十分不錯的效果。而在細緻程度上也相當不錯，人物各具特色，製作單位甚至顧及每個人物的長相及動作，在不同環境之下也有不同的姿態。另外在場景中也模擬出十分真實的效果，舉例說就如風沙在沙漠中吹過的景象。總括來說遊戲所呈現出的畫面已算是水準以上之作。



人工智慧算是另一項製作得不錯的項目，在遊戲裡的敵人十分的奸詐，有時候玩家想舉起盾牌去阻擋前方敵人的攻擊，敵人卻迅速移動到玩家後方來偷襲玩家，結果還是要受到敵軍的攻擊。而且敵人也常常慣用游擊方式攻擊玩家，就是使用快速的一擊，成功後又快速的離開，如果畫面上有數名敵人的話它們也會毫不考慮的圍攻玩家，所以各位玩家在練功之餘別忘了存檔呢！



在音色方面，雖然不能說得上是十分出色但也算是水準之作，坦白說背景音樂及特殊音效都是時下缺一不可的遊戲配備，至於語音也許是可有可無，一般也都只有歐美遊戲中較常聽見，遊戲裡音樂及音效都有了，至於語音沒有也不要緊，因爲韓文語音理論上各位玩家也不會想去聽，所以就放過它吧！

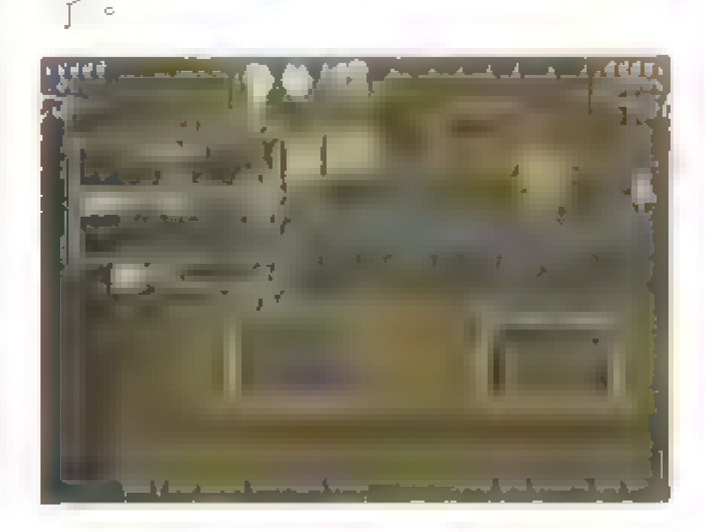
我想玩這類遊戲是免不了要練功來提升自己的，在闇黑帝降臨中各位可以決定是否與敵人對戰，如果不想打的話繞過敵人便可，當然有些怪物不會如此輕



易就放過玩家。對於一個冒險世界而言，闇黑帝降臨可以說是設計的很不錯了，陷阱、謎宮、暗箭、可算是應有盡有了，如果各位無法在進行遊戲時把神經繃緊的話，可能很容易使會GAME OVER，相信這無形中也增加了這個遊戲的娛樂性。

一般遊戲都有優缺點，闇黑帝降臨也不例外，它既不支援網路連線對戰，也不支援滑鼠控制，當然GAMEPAD也是無用武之地。這對於某些玩家來說的確有點不便，但是這也是無可奈何的。另外玩家會發現到在遊戲中使用魔法十分的複雜，因爲每種魔法均需要輸入不同的指令方可使用，它並不像一般遊戲般只要一按鍵便可以叫出該項魔法，在混戰中那有時間讓各位慢慢去按鍵呢！萬一按錯了也只好任由敵人宰割了。

除掉以上一點點的缺失，對這個遊戲而言已是不錯的水準之作了，如果各位玩家沒有耐心去玩的話也許會有蠻大的失敗感，偷偷告訴各位結局檔就在光碟片內，讀出來就看到大結局了。





坦白說遊戲看起來有點像暗黑破壞神，但事實上玩起來的情形差異也蠻大的，各位必需要好好的去練功方可有較強的力量去面對後面的一些關卡，特別是某些魔法的取得必需要花上不少的時間，在某些關卡各位玩家如果能一次把所有的敵人消滅便可以得到禁忌系列的魔法了。遊戲中還暗藏一些必需要考驗各位玩家反應的地方，如移動式的地面，各位必需小心的一塊一塊的移動，稍一不小心就只有重來了。這大概沒有任何法門可容易通過，相信面對這些關卡唯有反應與毅力方可讓各位玩家百戰百勝。還有一點就是切記在適當時機儲存檔案



◆設計公司　富峰群
◆發行公司　富峰群
◆遊戲類型　角色扮演
◆使用平台　WIN95
◆適用機型　PENTIUM以上
◆記憶體　16MB
◆支援音效　支援Direct X卡
◆顯示模式　支援Direct X卡
◆操作界面　K
◆遊戲售價　780元
◆測試配備　P-200 MMX、96MB RAM AW32 8MB RAM、24X CD-ROM ATI 3D XPRESSION+ 3Dfx




本文作者／LCJ

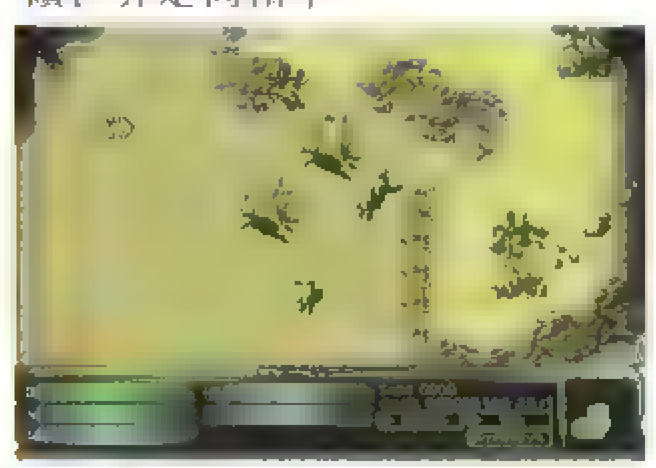
- 劇　情：B-
- 操　作：B
- 畫　面：A-
- 聲　效：B+
- 耐玩度：B-
- 娛樂性：B-

**整體評價：B-**




提到TALONSOFT，大多數的國內玩家可能相當陌生，但是對喜好美式戰棋遊戲的玩家來說，出過幾套優秀戰棋遊戲的TALONSOFT，可是令人印象深刻的。然而在『硬式戰棋』市場有限、即時戰略遊戲風行的情況下，TALONSOFT也不得不改弦易轍，做起即時戰略遊戲了。絕地爭霸（TRIBAL RAGE），就是TALONSOFT進入即時戰略市場的先鋒部隊。

絕地爭霸的故事背景設定在二十一世紀中葉，由於地球受到了嚴重的核子污染，僅存的六個種族為了爭奪有限的未受污染土地與寶貴資源，不斷地彼此征戰。只有最終的勝利者，才能帶領世界走向和平。

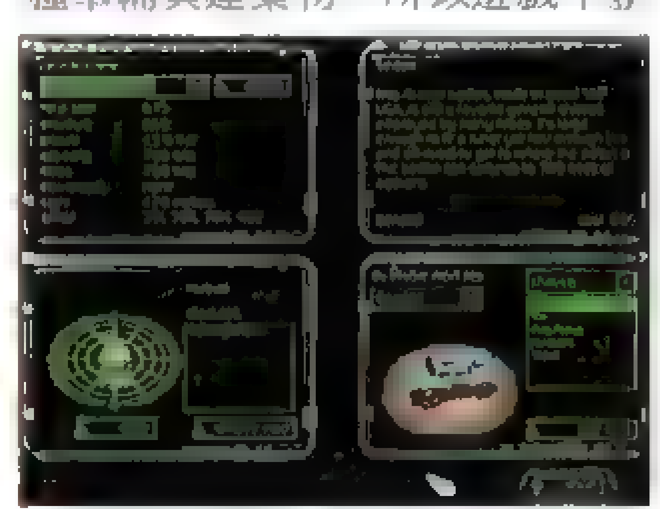


遊戲中一共有六個種族可供玩家選擇：亞馬遜人是一個女性統治的種族，倚賴的部隊就是訓練精良的恐龍。暴走族漫遊於大地之上，四處進行掠奪，擁有著相當多樣化的部隊。生化人具備半人半機器的構造，具有十足的動力與強大的裝甲。異教徒的興趣就是用武力來散佈世界末日的信仰，具有部署中子炸彈、核子地雷的能力，並且對毒氣免疫，使他們成為相當可怕的對手。鐵血族具有高水準的武器，不過由於很耗能源，所以別忘了裝備power cell。遷徙族雖然是武力最弱的一族，但是裝備燃燒彈與火焰地雷後，還是相當可怕的。



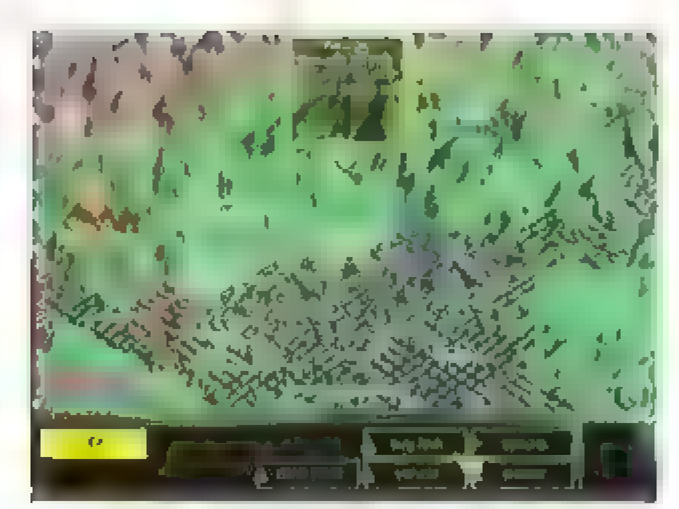
遊戲的進行模式主要有單人遊戲、戰役與連線對戰三種。除此之外絕地爭霸還提供了設計車輛、設計戰士與設計戰場的功能，讓玩家可以玩一場自己所創造出來的戰役。

在兵種方面，由於遊戲中共有六大種族，每個種族又都有十來種的戰士，加上共同的十餘種車輛與建築物，所以遊戲中登



場的單位數目與武器數，可能有百種左右，實在是相當地驚人。雖然筆者覺得這些兵種武器多得令人眼花撩亂，卻多數都不實用，不過對於喜歡嘗試新變化的玩家來說，或許可能會覺得滿有新鮮感的。

筆者感覺絕地爭霸是一個快節奏的遊戲。因為除了每一場戰役都有時間的限制外，玩家只要有錢，就可以買一些具有『即戰力』的部隊，完全不需要等待，所以玩家隨時都可以組織一大群的部隊，與敵人展開決戰。



跟一般的即時戰略遊戲比起來，絕地爭霸最大的特點，就是加入了彈藥的限制與武器變更的設計。在一般的即時戰略遊戲中，部隊只要生產出來，就可以擁有源源不絕的彈藥；然而在絕地爭霸中，大多數的單位都有彈藥的限制，一旦彈藥耗盡後，就不能再進行攻擊。在這種情況下，玩家除了從地圖上取得彈藥外，就只能從bunker或supply building取得彈藥的補給了。在武器系統方面，絕地爭霸中的單位通常都具有許多的欄位，因此只要『撿到』新的武器，玩家就可以選用新的武器。



彈藥限制與武器變更的設計目前在即時戰略遊戲中尚屬少見，但是筆者感覺這個系統的設計並不是相當良好。因為當玩家採用數個單位攻擊敵人的時候，每個單位一定都會竭盡所能的開火，結果勢必會造成大量的彈藥浪費；如果要避免這種情況，玩家只好將每個群組所包含的單位數量減低，這樣群組的火力卻又削弱了不少。

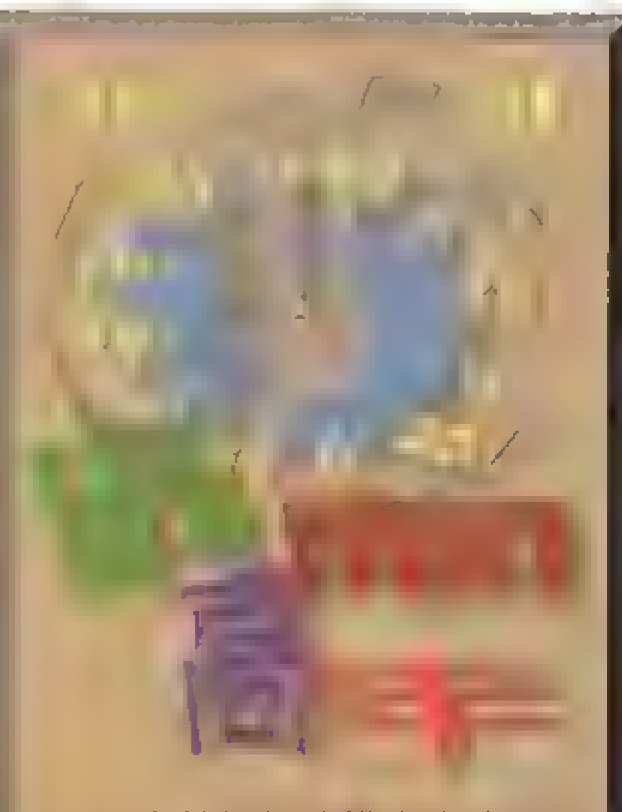
筆者覺得本遊戲最大的缺點，就是使用者界面設計得並不理想。例如當單位同時擁有兩種以上的武器時，它們並不會自己選用最佳的武器，還得勞動玩家去自選，如果單位的數量一多，玩家不就要累壞了？此外，本遊戲在一些重要的地方省略了讓玩家『確認』或UNDO的功能，是一個很不好的設計；在這種情況下，要是玩家購買單位的時候，不小心買錯了，就只能自認倒楣了。此外，如果玩家按滑鼠右鍵，部隊就會進行射擊的設計，筆者也覺得不是很理想；因為彈藥是相當寶貴的，如果玩家只是不小心錯按了滑鼠右鍵，所選取的部隊就全部都浪費一發的彈藥，這個代價可真是昂貴啊！



此外，絕地爭霸還有一些小缺點，使得遊戲的可玩性受到了影響。最明顯的地方，就是部隊的AI有點問題，如果有A單位擋到了B單位的路，結果A並不會讓開，最後A與B就同時僵在原地不動，看到這種情況，真是讓筆者不敢置信。在武器方面，手冊上只說明了武器的射程與射速，筆者根本無法瞭解哪一種武器較強，所以只好用『便宜無好貨』的常識，推論比較貴的武器會比較好。



整體來說，絕地爭霸具有中等的畫面、中等的音樂與中等的遊戲性，對於挑的玩家來說，並不能稱得上是一套令人驚豔的作品。然而對於厭倦節奏冗長的即時策略遊戲的玩家來說，絕地爭霸有值得您一試的地方。



由於絕地爭霸當中的武器都有彈藥量的限制，所以玩家在進行任務的時候，除了應該努力搜索彈藥外，在經濟許可的情況下，最好也蓋一些bunker與supply building來補充彈藥。由於地圖上的醫藥包並不多，所以field hospital也是一個相當重要的設施。



在戰鬥的兵種方面，雖然車輛的移動速度快，而且生命力高，但是造價實在不便宜；玩家如果用購買車輛的錢來買戰士，通常可以買到一堆戰力不錯的士兵。因此，玩家在速戰速決的考量下，不妨多買一些戰士，用人海戰術來將敵人淹沒。

◆國外發行：TALONSOFT
◆國內代理：名宇
◆遊戲類型：即時戰略
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：P-90
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：M
◆遊戲售價：699元
◆測試配備：PII-350、36x CD-ROM、128MB RAM、SB PRO II




本文作者／朱紹祖

- 劇　情：B
- 操　作：B-
- 畫　面：B+
- 聲　效：B+
- 耐玩度：B-
- 娛樂性：B

**整體評價：B**

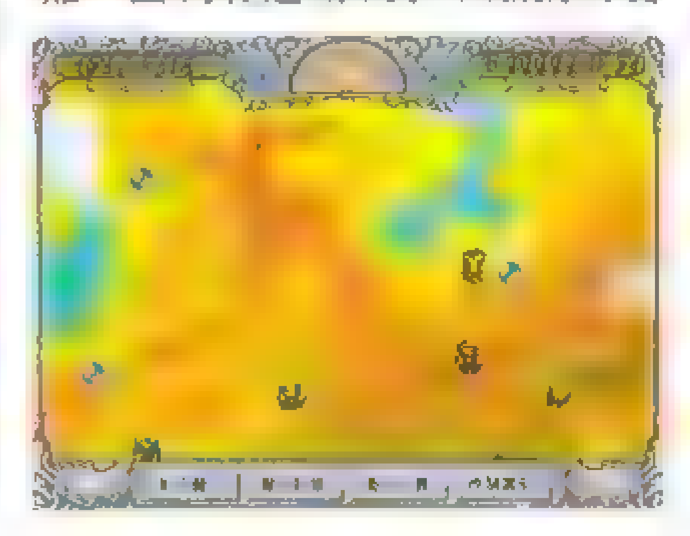



《鐵甲英豪》這個名字聽起來十分像冒險類的遊戲，但當乍看之下又好像是一個角色扮演的遊戲，但是在玩過之後就知道這款遊戲該定義為一個戰略型遊戲。



故事是從可拉羅斯的大陸展開，這片土地長期由一個共和國及幾十個小國所分裂統治，後來因為杜．亞皮隆（鋼鐵王）的出現而得以統一。雖然這是一個由武力所產生的政權，但是卻受到全體國民的支持。和平的日子沒有延續太久的光陰，一次突然發生的政變使得杜．亞皮隆傾崩，政權落入米蘭家統治。在米蘭家統治下的可拉羅斯大陸又重新陷入混換亂中，最後在米蘭家伯爵瑪蒂爺斯的支持下，可拉羅斯大陸又回復分裂的情形，不滿的人民及大臣只有紛紛的離開家園，一直到二十年後《鋼鐵王》的遺孤雷騰的出現。

《鐵甲英豪》可以說是一款結合了角色扮演和戰略成分的PC遊戲，各位玩家在遊戲裡面是扮演一位傭兵的領袖，目的在亂世中結合志同道合的人們統一天下恢復和平。這個任務目的夠清楚吧！在遊戲開始時，各位玩家將會帶領著四名主角（雷騰、沙利吉、法蘭克、艾莉斯）去迎戰敵軍，《鐵甲英豪》與一般同類型的遊戲不同，因為在遊戲一開始，玩家必須在毫無支援又搞不清楚狀況的情形下就要與敵軍作戰，真是有點誇張。相信玩家一定會在開始時遇到不少挫折與困難，因為在這場戰爭中敵我的實力有相當大的差距，而且敵軍又十分主動，另外只要我方一輸就會結束遊戲，真是夠折騰人的。各位之須戰勝第一場戰役後方可進入大地圖的起點，冒險活動亦真正由此展開。進入大地圖後最重要是到第一個城鎮做補給，之後當然也在這裡完成各位的霸業了。



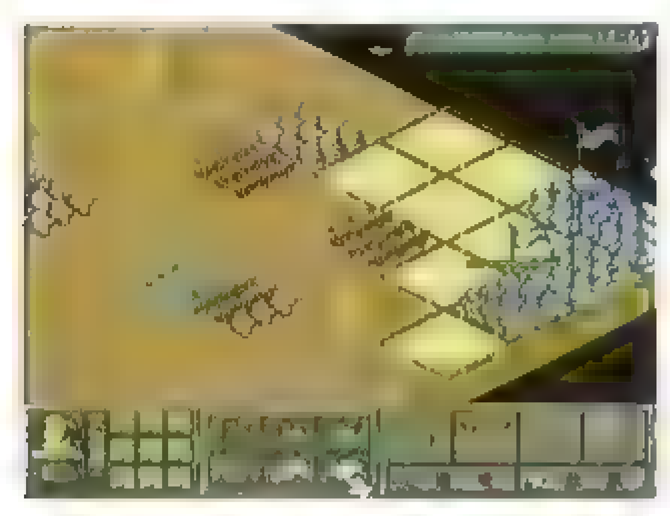
遊戲所使用的操作介面也是以滑鼠為主，而鍵盤所能發揮的效果充其量與滑鼠相同，不過如果各位玩家要半路終止遊戲還是需要按ESC鍵。另外有些時候滑鼠可能發生被卡在畫面上半部的情形，各位玩家只要同時按下ALT+TAB跳出95桌面再進來遊戲就可解決問題了。



在畫面方面遊戲也呈現了相當不錯的效果，人物的造型十

分生動，而且在不同的場景下戰鬥畫面也因而有所不同，再加上場景的繪製也十分美輪美奐，以這類遊戲來說算是十分不錯的。

在音樂方面〈鐵甲英豪〉請來了周治平老師跨刀爲遊戲製作主題曲，而且遊戲中所採用的音樂方式是以CD音軌播放方式呈現，這必定更能保持原音了。至於音效方面除了沒有語音之外，其他的算是該有的都有了，難道這還不算是水準之作嗎？



事實上筆者認爲〈鐵甲英豪〉是一款著重於完成任務的遊戲，各位玩家必須要完成大大小小許多不同的任務來提高知名度，方可有機會完成收復失地光復國土的大業，這種方式有點像之前KOEI公司的〈天導108星〉，必須達到人氣一千方可作戰的玩法。所以在遊戲中各位可以到處亂走，只要各位到城鎮的合作社中便可找到一些待辦的任務或差事，完成後便可名利雙收，但是失敗就是GAME OVER。不過失敗在這裡可能只是戰敗或超過時限。超過限定時間未完成任務不會GAME OVER，但是會扣知名度和金錢。



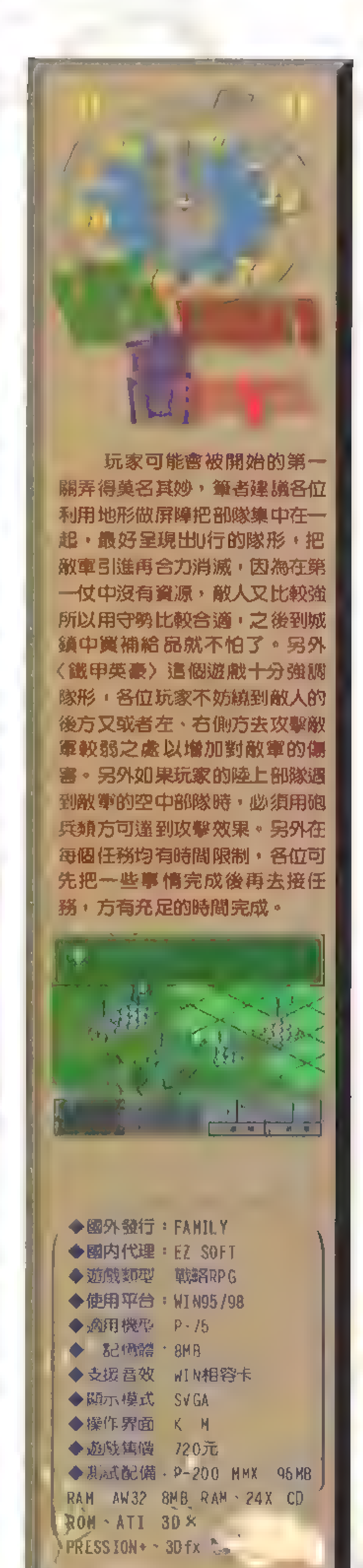
除此以外〈鐵甲英豪〉的人工智慧也算設計得不錯的，除了在戰場中敵軍人數比我方多之外，敵軍也是十分主動的來發動攻擊的，而且他們也十分懂得變化隊形來襲擊我軍較弱的部隊。各位玩家除了在特定的任務中去攻擊某些城鎮外，遊戲中也會以亂數方式在各城鎮上要的通路上產生一些路霸來干擾各位，如果各位玩家不想面對這些敵人，只要停下來等待一下，它們就會慢慢消失或者付上金錢了事。

事實上遊戲設計得不錯，但是在某些地方還有一些不合理，例如在遊戲中玩家可以擁有許多的物品、魔法及軍隊，但是每次上場每人只可帶九名工兵、八件物品，所以在開戰前必須小心選擇部隊及裝備。在裝備方面，玩家會發現有許多物品功能及用途相近，一併攜帶它有提升能力的效果，例如各位在身上攜帶了二把劍，在攻擊敵人時的攻擊力會以二把劍計算。另外在戰鬥方面也是有點不合理，每場戰爭中勝負條件差不多都是我軍或敵軍完全被消滅，玩家可能無法



以那種消滅主帥的玩法來進行遊戲。還有一點是筆者認爲最無法忍受的是遊戲的進行速度，在〈鐵甲英豪〉中遊戲是以固定的速度來進行，沒有快慢可調，更可惡的是動畫沒法子不看，所以有時候遇上大戰場的戰役時，光是一個回合等電腦回應的時間就足夠去泡碗麵再回來了。

不過以上的種種也是筆者個人對遊戲的意見罷了，如果以客觀的因素來評論這已經算是水準以上不錯之作了，值得喜愛這類遊戲的玩家一試！



玩家可能會被開始的第一關弄得莫名其妙，筆者建議各位利用地形做屏障把部隊集中在一起，最好呈現出U行的隊形，把敵軍引進再合力消滅，因為在第一仗中沒有資源，敵人又比較強所以用守勢比較合適，之後到城鎮中買補給品就不怕了。另外〈鐵甲英豪〉這個遊戲十分強調隊形，各位玩家不妨繞到敵人的後方又或者左、右側方去攻擊敵軍較弱之處以增加對敵軍的傷害。另外如果玩家的陸上部隊遇到敵軍的空中部隊時，必須用砲兵類方可達到攻擊效果。另外在每個任務均有時間限制，各位可先把一些事情完成後再去接任務，方有充足的時間完成。

◆國外發行：FAMILY
◆國內代理：EZ SOFT
◆遊戲類型 戰略RPG
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型 P-75
◆記憶體：8MB
◆支援音效 WIN相容卡
◆顯示模式 SVGA
◆操作界面 K M
◆遊戲售價 720元
◆測試配備：P-200 MMX 96MB RAM AW32 8MB RAM、24X CD ROM、ATI 3D X PRESSION+、3Dfx




本文作者／羅蘋

- 操作：B-
- 畫面：C
- 音效：B+
- 耐玩度：B-
- 娛樂性：B-

**整體評價：C+**




「決戰中國象棋」在多年前推出時也曾是當時頗受注目的一套遊戲，主要是因爲用鮮活的人物對戰動畫來表現棋子移動和吃子，頗具創意和趣味。玩家等待了多年之後，終於有「決戰中國象棋二」這套「續作」的出現，好奇的您一定想從本文一探本遊戲之究竟。



爲何在上一段的「續作」這兩字要加上括號呢？因爲本遊戲實際上根本不是原先玩家所玩過的「決戰中國象棋」的續作。一代爲外國遊戲公司所作，本遊戲則爲國內的遊戲公司所製作推出。至於爲何要命名爲「二代」，連筆者也搞不清楚，或許是因爲其中棋子移動時也是用動畫來表現的緣故，而不是像有些人所想的「那般」不好動機吧！

開場動畫做得不錯，頗具震撼力的音樂和流暢具創意的動畫表現，讓筆者的第一印象十分深刻。可惜的是，開場動畫竟然是本遊戲做得最好的地方，也是唯一值得稱許之處。

首先我們來看程式部分。細心的玩家可以發現，在遊戲執行之初會出現一段小字串，很快就跳過去，那個小字串是遊戲進入MS-DOS模式並執行VESA驅動程式的緣故。所以本遊戲除了安裝程式和一開始讓玩家選擇的那個選單之外，應該是一個MS-DOS



的程式。不知道爲何棋Ｘ程式不能用視窗程式語言來寫，因爲並不需要執行大量的快速指令運算或快速畫面切換。在筆者玩象棋大賽的過程，曾經發生幾次玩到緊要關頭遊戲莫名其妙的結束回到視窗畫面的問題，或許是因爲以上的緣故吧！

遊戲的介面設計不佳，甚至還不如十幾年前一套黑白的「象棋特級大師」。首先是遊戲的游標設計成一隻不斷打開握住的手，感覺上看久了會有煩擾的感覺，尤其在棋局吃緊時更讓人覺得有干擾思路之弊，這部分應該設計一個切換選項讓玩家自由設定選擇。其次，在移動棋子時，當玩家抓起棋子並放下在欲移往的座標後，遊戲會把棋子拉回原處再重複一次移動的動作，令筆者覺得浪費時間而且是一種沒必



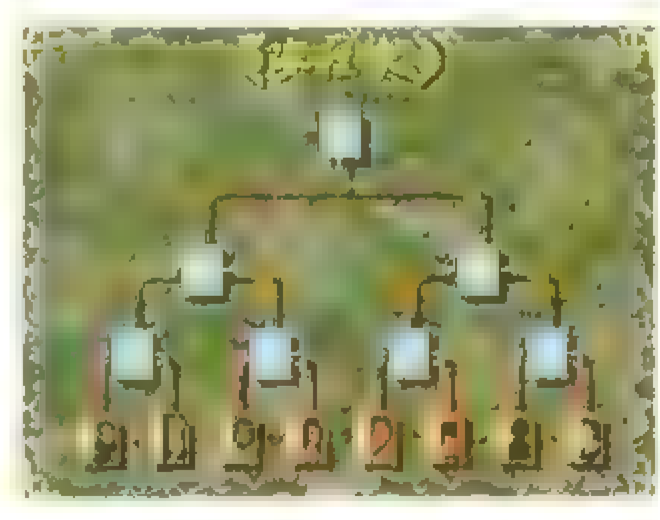
要的多此一舉。筆者玩過的象棋遊戲幾乎都是很乾脆的抓起來放下去，一方面感覺上逼近眞實情況，另方面也讓人有行棋流暢的感受。其次令筆者最不能夠忍受的一點，就是在電腦思考時，遊戲會在畫面正中央出現一個相當大的對話框，告訴玩家電腦正在思考。這個對話框的大小眞的很大，把棋盤上靠近楚河漢界部分的大部分棋子都擋住了。「擋住了又有什麼關係？」當然大有關係。因爲一個象棋高手並不是只在自己的時間內思考，對方在思考時也可以利用他的時間作更進一步的盤算，遊戲這樣的設計根本是剝奪了玩家的思考時間，另方面本遊戲的人工智慧又設計不佳，在電腦進入較高段的模式時思考時間相當久，這段時間玩家幾乎不能夠作什麼，又因爲本程式鎖死了所有鍵盤（經筆者測試沒有一套抓圖軟體可以正常運作），玩家也無法切換到其他視窗程式…。

自由對戰部分玩家並不能夠選擇對手或棋力，只能夠選擇先手或後手。網路連線的部分，筆者只測試了數據機撥接的選項，但不論如何都無法讓程式撥號連線，只好放棄。接下來看象棋大賽的部分，玩家只要連勝四場便可獲勝。玩家無法選擇自己喜歡的人物畫像，也無法選擇賽程，在進入大賽模式時亦無法存檔。筆者玩了幾次，不是因爲電腦思考實在太久，就是因爲在緊要關頭程式突然莫名其妙的結束而放棄。棋力大致上只能算是中等，比以前的「決戰中國象棋」一代好，但是和其他幾套經典之作如「象棋特級大師」、「將族」、「象棋水滸傳」等等仍有很大的差距。

遊戲亦提供了一個「象棋教室」的選項，大致上是教導玩家一些基本的象棋知識，然而實在是太過簡略，連一張標示有縱橫座標的棋盤圖都沒有，光有文字敘述教玩家如何讀譜，仍是徒勞無功。



畫面方面乏善可陳，遊戲的解析度應該有640×480，但是由於配色不佳感覺上只有320×200而已。關於本遊戲的賣點，也就是棋子移動的動畫部分，又是另一個讓筆者氣憤的地方。大致上有兩種動畫模式，一種是可以容納於整個螢幕大小的，另一種是玩家必須用滑鼠不斷的移動才可以找到想下的棋子，螢幕在同一時間只能顯示棋盤的一小部分。我想沒有玩家可以忍受後者的不便和耗時，而前者的動畫實在是也不知道該如何來說（欲哭無淚），所以筆者通常還是用一般的模式來進行遊戲，看得比較舒服。

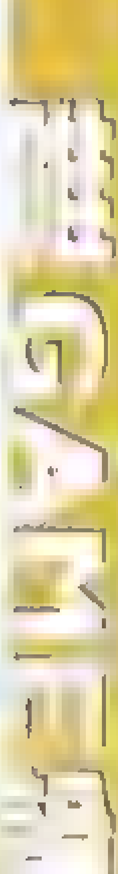


音樂部分還算不錯，有幾支曲子蠻動聽的，音效雖有但無特殊表現。總之，本遊戲在筆者的感覺上整體表現不如一代，畫面和介面都有退步的情形，棋力雖有加強但仍遠遜於其他同類型遊戲。期待下次會更好。



本遊戲人工智慧設計不佳，棋力不是很強，玩者只要巧設陷阱很容易便可以打敗對手，不需任何特殊提示或戰略指示便可打遍天下無敵手，將遊戲破關。也許玩家利用網路連線找到的對手，以對戰的方式遊戲，可彌補此項缺點。

◆設計公司：太極工作室
◆發行公司：智冠
◆遊戲類型：益智
◆使用平台：DOS/WIN95/98
◆適用機型：486DX66
◆　記憶體：8MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆[illegible]
◆[illegible]
◆[illegible] 660元
◆[illegible] 96MB RAM [illegible] AWE32





本文作者／ALEX



● 劇　情：B+
● 操　作：B+
● 畫　面：A-
● 聲　效：B+
● 耐玩度：B+
● 娛樂性：B+

**整體評價：B+**

甫接觸這款遊戲之初，確實較難產生「一見鍾情」的情愫，純就「賣點」而言，這的確是很吃虧的。玩家若問遊戲劇情若何，草民實在也「難以啟齒」。說是不豐富嘛，對話系統倒也中規中矩，整個遊戲所出現的對話量也很可觀；要說豐富嘛，直到遊戲結束以後，留給草民最大的印象，不外是一場緊接著一場的大小戰鬥，至於究竟「為何而戰」或主角李若水何以命運多舛，草民委實說不出個所以然來…這並非由於劇情的高潮迭起、轉折起伏所造成的目不暇給，而是依照「對話－趕路－戰鬥－再戰鬥－打魔頭－對話－趕路…」的規則循環模式，玩者實在不須花費什麼心神去瞭解來龍去脈。事實上，瞭解與否對遊戲的進行，的確也沒什麼影響…。

人物行進的方式可分大小兩種場景，大場景是為了轉換地點之需，玩者也無須擔心不知目的地所在，因為目的地都會出現一個圓點供辨識。小場景才是遊戲的重點，它的範圍不是很大，

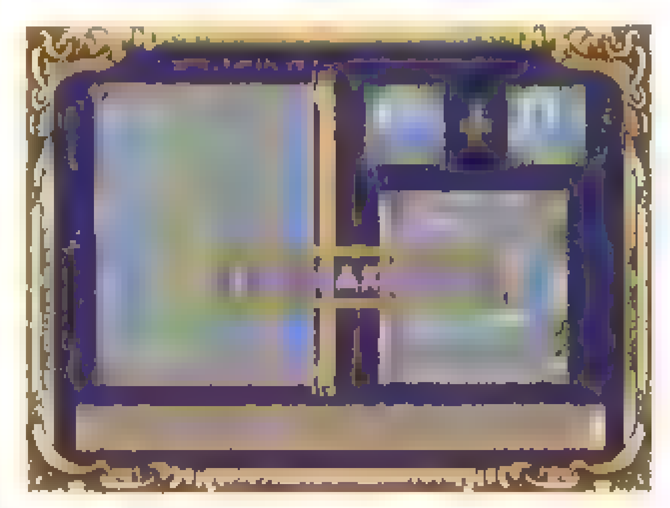


通常都以三、四張圖構成一個地點、城鎮，這也是有跡可尋的。除了城鎮中有商店（客棧、武器舖）之外，各個場景都佈滿了敵人，其中之一就是該地點的魔頭所在，打了魔頭之後再回到大地圖上進入另一地點…這樣的設計手法，可能與玩家印象中的角色扮演遊戲有著一段距離，若將之視為手法翻新的「新型態」角色扮演遊戲，誰曰不宜？

登場人物眾多是這款遊戲的一大特色，翻開遊戲手冊細數一下，竟然高達近六十個角色。這些人物的存在，除了為因應隊伍成員快速更迭之需，其中更不乏次要出現的惱人魔頭。由於成



員頻繁更動之故，使得遊戲呈現一片異常熱鬧的表象，但相對的，玩者也較難獲得掌握遊戲主導的成就感。這麼說吧，當玩者在摸清任一位新進成員的特性之前，該名角色已因故離開隊伍，如此焉有經營隊伍的快樂可言？草民曰之為「表象」，指的正是這種表面上的豐富，而掩了裡實則欠缺紮實、豐富內涵的缺失。

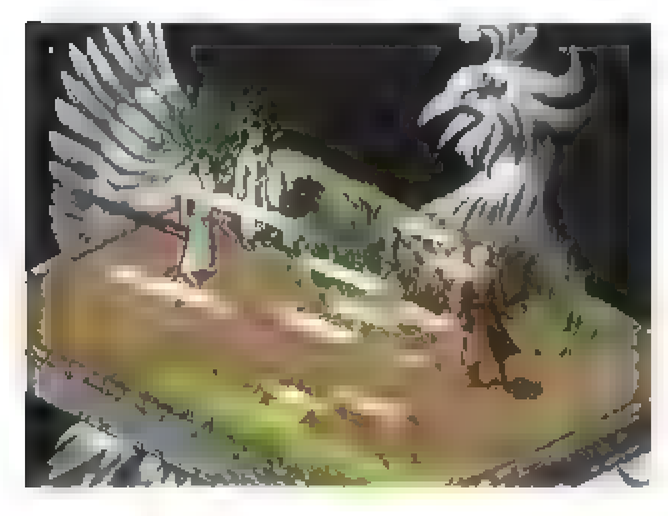


遊戲的另一項特色則為，遊戲中的所有物品道具，除了戰鬥獲勝時可以隨機取得之外，遊戲裡並無道具商店可以採購。任何在場景中隨機出現的物品，也俱都不能直接使用，必須透過遊戲一項「製造物品」的設計，才能將這些種類繁多的物品，合併製造成可使用的道具。由於不同物品的合併會滋生功能互異的產物，於是這項極具不確定性的設計，乃一躍而成為這款遊戲最具噱頭的部份。不論製造出什麼樣的道具，在戰鬥中都是不可或缺的，幾無聊備一格的多餘性質，

單就這個部份的設計而言，確實頗爲成功、周延。



與物品道具相較，武器防具方面的設計則顯然單薄許多，它的存在甚至是虛應故事的。遊戲中雖設有武器舖，但武器並非以買賣方式取得，只有在等級足夠時才能請武器舖的老闆幫忙「升級」。這樣的設計手法，對遊戲製作者來說，確實是省事多了。

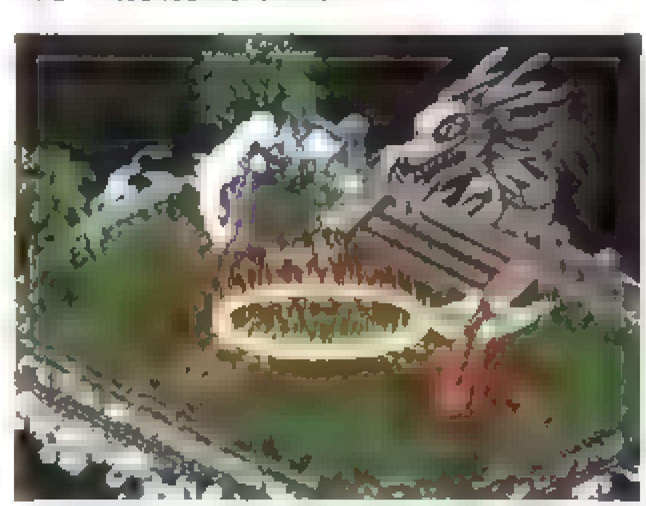


戰鬥系統在「俠」片中，無疑佔有絕對的份量和地位，用「三步一小戰，五步一大戰」來形容，諒不爲過。戰鬥之難度亦嫌偏高，尤其是層出不窮，且極具破壞力的「狀況」頻仍，若不借助於適切的道具解圍，恐怕行不得也。這些狀況包括了：中毒、沈默、法術被封等等。人物一旦中毒，每一回合所遭受的傷害幾達物理性攻擊或法術攻擊的十倍，若不即時解毒，試問下場若何？而沈默則是更爲致命的，法術被封尚能以武器慢慢料理，一旦沈默（亦即麻痺）則呆若木雞直到戰鬥結束…。

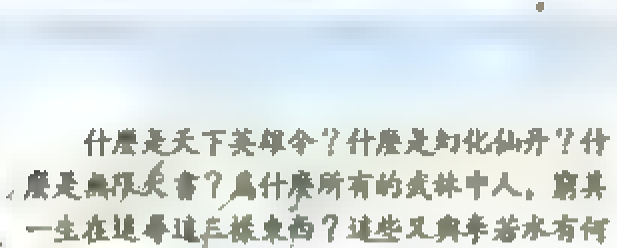
所謂「兵來將擋，水來土掩」，遇有上述狀況，適時以道具解除即可，何難之有？難就難在兩軍對陣時，敵方成員每一回合的攻擊都會促使我方隊員狀況



連連，您有多少道具可供支應呢？再者，除非記下每一項道具的組合配方，否則縱有再多的物品，恐怕也難以製造出迫切需求的道具。所以啦，每當進入一處新的場景時，必須鉅細靡遺的逛遍整個場景，藉以取得不知何時會冒出的物品，而遊戲的「耐玩度」也就在這個時候，逐漸的顯現、慢慢的堆砌?!



遊戲的美工在整個遊戲作品的成績表現上，無疑是最爲醒目的，尤以戰鬥時的法術效果更值得稱道，頗有大型遊樂器的「風範」。可惜，太過於一廂情願的「劇情」很難取得玩者共鳴；可有可無的迷宮，也凸顯了創意不足、欲振乏力的弱點；武器防具的設計，明顯的偷工減料；難度過高的戰鬥系統，似乎非置玩家於死地不可…要不是遊戲在若干部份的呈現太過於簡陋，它的成績應該會更上層樓才是。








為了因應高難度的戰鬥，除了平時要逐步踏遍各個場景以取得更多的物品資源外，熟記道具的組合配方也是不可或缺的功課。多配置一些恢復體力和內力的道具是極為重要的課題，如果寄望於前往旅館休息而恢復，或期待升級時點數補滿的話，恐怕是不切實際的。因為大多數的地點並無設置旅館，而最高等級不過是六十級，待達此顛峰之後，若不借助恢復性的道具，那可是寸步難行的。

遇有戰鬥時，最佳的策略是在第一回合時，分別讓敵方全員中毒，如此在每一回合對敵方所造成的傷害值，絕對數倍於法術攻擊。如果道具夠的話，讓敵方麻痺則是最理想的制敵之道。以法術攻擊率皆能造成敵方全體較合理的傷害，至於物理性的攻擊，那是無濟於事的，別信這一套。

◆設計公司：可愛の貓工作室
◆發行公司：智冠科技
◆遊戲類型：角色扮演
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：P75以上
◆記憶體：16MB
◆支援音效：CD音源/S
◆顯示模式：SV
◆操作介面：M
◆密碼保護：無
◆遊戲售價：680元
◆測試配備：PII-266，128MB DRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64




本文作者／羅蘋

● 劇　情：B+
● 操　作：B
● 畫　面：A-
● 聲　效：B+
● 耐玩度：B+
● 娛樂性：B+

**整體評價：B+**




本遊戲是一個冒險類的遊戲，初玩的玩家一定會搞不清楚片頭砲聲隆隆的動畫和劇情究竟有何關係。主角是一個留學漢城的留學生，在放假時受教授之託到某地拿取資料，竟意外的捲入整個離奇詭異的事件中。

畫面方面，製作得相當漂亮，雖然只有一片光碟的容量，但是實物掃瞄進來的每張背景圖形絕不含糊。人物方面採用最近很流行的三度空間立體繪圖來表現，雖然看起來不像真人但是卻相當自然而富於表情。背景圖形的取景和角度相當好，絕不輸給「迷霧之島」系列。主畫面的解析度應是設定在640×480的大小，但是進入遊戲時，卻不會自動切換到全螢幕的解析度，而是以玩家所設定的視窗解析度來進行遊戲，所以筆者的視窗設定值爲1024×768，進入遊戲之後，遊戲畫面看起來變成小小的，玩家若要以全螢幕來進行遊戲，建議先修改自己的視窗畫面解析度。

遊戲的介面相當簡單，所拾取和可用的物品都在左上角，另可開啟一個存取檔和繼續遊戲的選單。本遊戲相當令筆者推崇的一點就是，完全不需要安裝便可以直接從光碟執行遊戲，一方面不會把玩家的硬碟弄得亂七八糟，另方面執行速度也不慢。人物的移動相當簡單，是否有東西可以拾取或是是否有可以使用物品的地方，也可以藉由滑鼠指標的變化輕易的看出來。手冊的設計有點簡略，尤其其中對於一個「抽大頭」關卡的說明語焉不詳，玩家只能自己摸索。

雖然是冒險遊戲，但是遊戲中包含了八個小型的益智遊戲，整體的架構有點向是小型的「迷霧之島」，在一些關鍵時候便會出現益智遊戲的畫面要求玩家破解，劇情才會繼續推展。以下提供一個筆者認爲較難的謎題解法。

在「聲效猜謎」的謎題中，筆者歸納出一個簡單的解謎訣竅。雖然畫面上有七個圓圈，但是實際上有八個聲音。先仔細分辨八個聲音的特徵，（例如有的聽起來像簫聲，有的聽起來像火車聲）然後把每一個聲音先用自己的方式命名（例如火車聲、沙袋聲…）拿出一張紙和一根筆。



因爲遊戲規定如果錯誤累積到達三次，所有的聲音位置會重排，然而困難的是錯誤是用累積的，所以如果你放了前四個都沒事，並不代表都是對的，而如果放了第五個就掛了，你也搞不清楚是哪一個錯了。秘訣是先鎖定一個聲音（例如「火車聲」），然後把右邊的中文字每一個拿來試三次，爲何同一個字要連試三次呢？因爲唯有這樣才可以確定這個字是否就是和這個音配。如果第一次試發現錯了，所有聲音的位置會改變，先找到剛剛的那個音，把剛剛錯誤的中文字排除掉，繼續往下試，按照這樣有系統的程序沒多久就可以試出來了。





整個遊戲劇情的進行讓筆者覺得節奏明快、脈絡分明，雖不難但仍得花點腦筋，沒有無聊擾人的大迷宮，也沒有考驗耐性的許多物品。

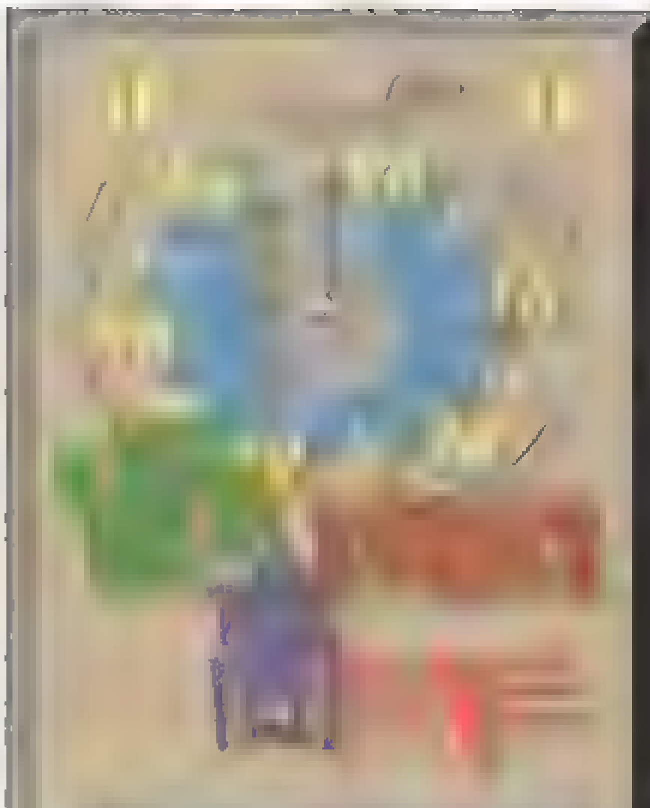
在音樂和音效方面，本遊戲大概沒有背景音樂，但是音效卻很豐富，舉凡鳥叫蟲鳴等等都錄製得相當好，而人物對話也是用很清晰而富變化的全程語音來表現。或許因爲設計者希望把所有資料都擠進一片光碟而不得不做的權宜之計吧！



劇情部份也表現的不錯，主要人物一共有十五位，每個人物的個性都刻畫得相當鮮明，而也各懷鬼胎。主角的女朋友對話尤其有趣，值得玩家細細玩味。要注意的一點是在某些時候主角會突然死於非命，所以多多存檔絕對是有益無害的。玩家如果用點心思注意主要人物對話中所洩漏的「玄機」，對於下一個應該要前往的地點絕對能輕易的「胸有成竹」，而不會如一些冒險遊戲般，要讓玩家像無頭蒼蠅的亂闖亂摸。比較令筆者覺得奇怪的是在一開始的場景中，玩家一定要先把燈打開才可以接聽電話，也一定要熄燈之後才可以開門離開，也一定要把門鎖上之後才可以離開大樓。這三點讓筆者百思不解，因爲在往後的劇情中，筆者陸續到教授和女朋友的家中造訪，門既沒鎖，也不需要鑰匙才能打開



整體而言，本遊戲的畫面優美、音效逼真，雖然沒有豐富的動畫，但是聲光之娛絕對可以值回票價。直線進行的劇情模式讓遊戲的難易度降低到中等，設計簡易的介面和貼心的滑鼠指標變化都讓玩家能輕鬆愉快的進行遊戲。這是一個設計用心的冒險遊戲，值得您一試！





本遊戲大致上應可算是直線進行的遊戲，只有可以觸發進度的地點才可以前往，而進入某個地點後，如果沒有完成應該完成的事情也會有離不開的情形。多注意關鍵人物對話中的提示，以及一些有滑鼠箭頭變化但是卻進不去的地方。滑鼠指標的變化相當重要，有些秘密地方或特殊物品都要仔細找出來。多回自己的公寓接聽電話，可以解開許多的疑惑和關鍵。



◆設計公司 富峰群
◆發行公司 富峰群
◆遊戲類型 冒險
◆使用平台 WIN95
◆適用機型：PENTIUM以上
◆ 記憶體：16MB
◆支援音效：握Direct X卡
◆顯示模式：握Direct X卡
◆操作界面：M
◆遊戲售價 680元
◆測試配備：P-225、96MB RAM 32x CD-ROM AWE32






●光頭暴走族

星海爭霸是我所玩過的即時戰略遊戲中，讓我沉迷最久的一款遊戲，而本遊戲的最大特色就是畫面十分的細緻，且音效也非常棒！以前的即時戰略遊戲根本不能比。以前的即時戰略遊戲都是以人海戰術來取勝，而星海就真的需要靠戰術來取勝了，不然可是兵敗如山倒。

我本身也是一個戰略迷，研究星海也研究了很久，自己也研發了幾套無敵的戰略，在全宇宙說不定還沒有人是我的對手，哈哈哈…不服氣的盡管放馬過來吧。以下就是我花費大半輩子所研發出來的ZERG公式：

(1)建的快，看也快，手更是要快。

(2)超快攻的用法：工蟲做5隻後，等錢到150，立刻拉隻工蟲做進化池，這時再做2隻工蟲出來挖礦，再來也就慢慢的等進化池完成啦！（兩家同時使用效果更佳）

(3)配合針蛇用法：這可是本人最犀利的一招，將工蟲做至8隻，則第9隻拿來蓋進化池。此時再做1隻工蟲和王蟲，再把工蟲拿來建瓦斯，再做1隻工蟲出來挖瓦斯，這時進化池也差不多好了。那時就做個一隊狗出來吧！派這一隊狗去攻打敵方的同時，可別忘了做針蛇巢穴，等到你的狗差不多死光的時候，你已經擁有一隊針蛇了。（可別把敵人嚇到了喔！）

本遊戲的優點及特點：

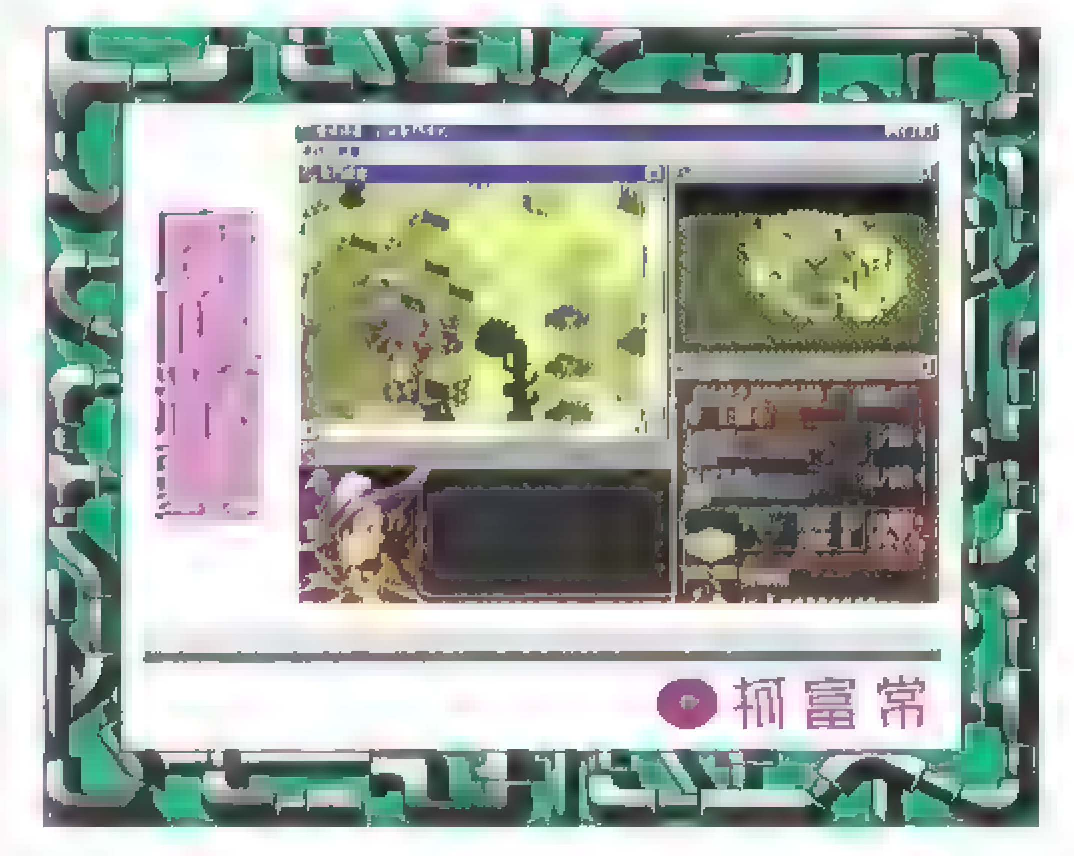
(1)遊戲中各個種族的實力非常平衡，不會有某一種族特別受到"照顧"。

(2)不是雙方的人海戰術大對決，而是要靠"一顆聰明的頭腦和一雙靈巧的手"才能贏的。

(3)每個種族都有完整的故事。

(4)耐玩度極高。

星海爭霸，除了畫面音效好之外，遊戲中的過場動畫也做得非常棒！絕不輸給電影，這應該是戰略遊戲中最具吸引力的遊戲吧！不愧是BLIZZARD，筆者在這裡給予它90分。喜愛即時戰略的玩家，絕對不能錯過這款史上最好玩的遊戲！


●柯富常

自從剛開始參加中文名字的命名遊戲開始，就密切的注意這款遊戲。直到遊戲正式發售，便二話不說地將遊戲買下開始進入精靈的世界。

剛開始進入遊戲之後，首先會先測試玩家們的IQ和EQ有多高，有許多不同的題目會幫助玩家選出自己的精靈王。遊戲裡總共有十八種精靈王，本人從第一種到第十八種皆全部擁有，好像有一點人格分裂的傾向？不過不管玩家選到何種精靈王，都可以很容易地上手，因為遊戲本身分為一般、

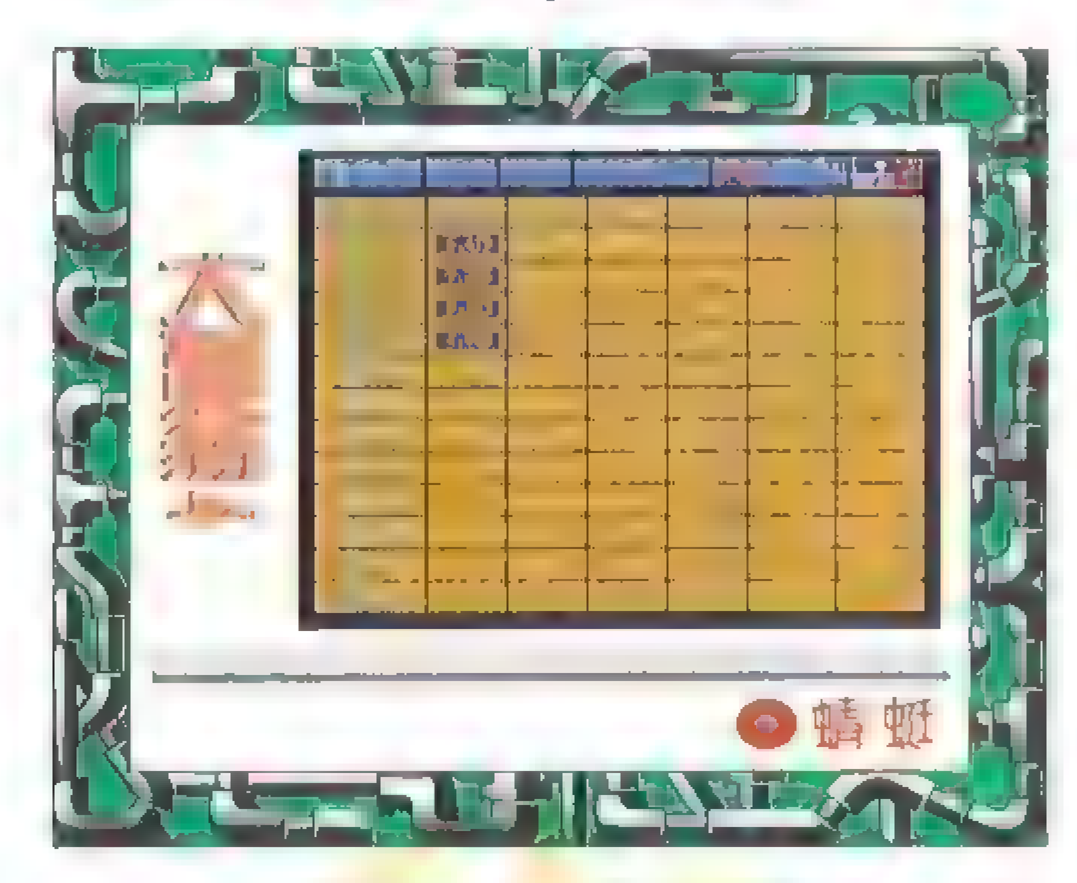
進階和自由對戰，所以玩家可以利用一般等級練習一下再挑戰進階級。但最好玩的還是在自由對戰，玩家可以選擇哪些召喚寶物的去留，及精靈上的等級、職業、能力，可以好好來一場刺激的戰鬥來挑戰自己的極限，這是我夢寐以求的事，因為無敵是寂寞地！

由於精靈本身共有四種屬性，而四種屬性相消相剋，看起來似乎簡單，但玩起來卻不是這麼一回事，如果一昧的召喚相剋的精靈，而忘記自己的MP、生命力等種種因素而敗下陣來，這可得不償失喔！

遊戲本身針對玩家所選擇的精靈士而設計了不同的動畫，就連召喚的方式和吶喊的聲音也有所區別，真可以看出遊戲細心的程度。而音樂也以CD-DA與MIDI的方式相互對應，使各位玩家有不一樣的感受。說到這裡，玩家們是躍躍欲試呢？對戰略遊戲自認無敵、智慧特強、敢接受考驗的玩家，不妨去買一套來挑戰一下吧！

短時間條件的比賽裡，它可是決定勝負的關鍵呢！

總之一句話，大富翁的遊戲就是要跟朋友一起玩才有那種樂趣，如果只是跟電腦玩的話，那是永遠也體會不出大富翁遊戲的有趣之處了。



蜻蜓

YA！大富翁終於出四代了，我千盼萬盼就是在等這片。想當初三代時跟朋友戰得昏天暗地的情景歷歷在目，兩年後我又可以捲土重來了，等我來稱霸吧！

我覺得這次大富翁的畫面變得好漂亮喔！不僅人物變成了3D圖形，且竟然還有開頭動畫，真感動！不過我之前聽玩過的人講說電腦的AI變得更聰明了，但是我玩起來卻覺得電腦好像變笨了，是我太厲害了，還是別人太弱了呢？總之我一人遊戲很快就過關了。棋盤類遊戲最好玩的就是跟好朋友一起玩，看著我慢慢地把他們的財產扒光，那種優越感就油然而生了，不過太囂張就會被扁了，切記、切記

這次我認為股市系統是改良得最好的部份，為什麼呢？因為變成除了星期例假日之外，每天都可以進去股市裡"買進殺出"，只要看得準，什麼叫倒閉，很久沒聽過了。在設定



張佑誠

嘻！嘻！嘻！這個月零用錢再度進了我的口袋，快去買本雜誌來看看有沒有新遊戲。嗯！『創世紀外傳－西風狂詩曲』這款遊戲不錯，價格合理，畫面也很精巧的樣子，好！就買這套了

哇！開頭畫面真是氣魄萬千，不愧是韓國最受歡迎的遊戲。咦！主角是梅迪西嗎？應該是希羅尼吧！原來是要去營救主角的劇情開頭。我玩了那麼多RPG遊戲，還是第一次遇到這種情形，這不禁使我有點新鮮感！

呼！出口還沒到嗎？啊！出口！怎麼還是迷宮，這遊戲的迷宮為什麼那麼多呢？走都走不完，我忽然有種想砸電腦的慾望……好不容易走了出去，卻身無分文地佇立在城中，叫我看著店裡的東西怎能不垂涎三尺呢？真是……到了第二片光碟（才只花了一小時半，好像跟太七相反），迷宮又比之前還多。不僅如此，連敵人的"皮"都變厚了，光是一場戰鬥就花去我五分鐘的青春，令人快失去了耐性。幸好經驗值還算合理，戰沒幾場便升一級了。

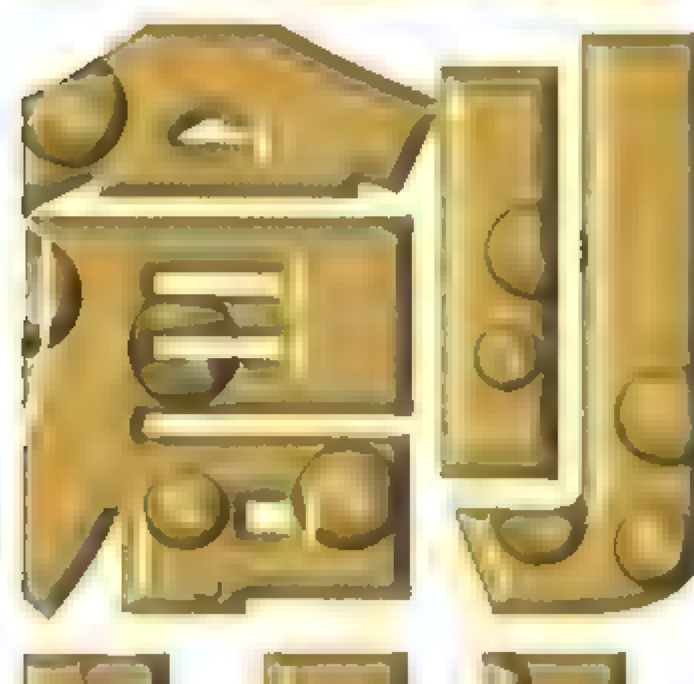
就整體而言，它的音效、音樂都非常動聽悅耳，劇情也不錯，操作又很容易上手。如果有超過一百分的遊戲，它將是其中一個（太七當然是第一囉！），你不玩就浪費青春了。

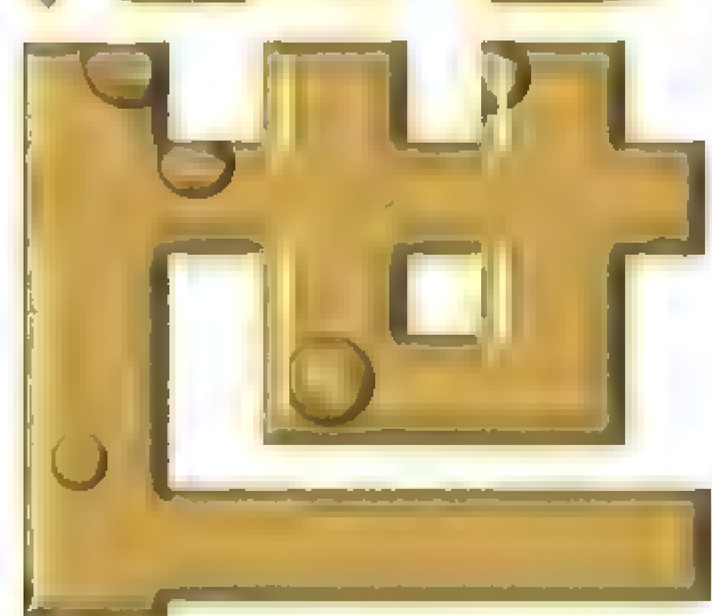
**投稿方式**

請將遊戲玩完之後的心得、評語以文字敘述方式，字數約在350～500字之間，以文字檔的方式整理在磁片寄出，或以E-mail傳送更佳。（若附遊戲圖形檔更好）












# UO冒險記事

## 跟好友的一場晚宴

由於接到好友Little Woman（娃娃）的邀請，這天筆者特別帶著另一好友SKY準備前往其家中作客。既然要到朋友家作客，總是要穿得體面一點，所以出發前筆者還特別拿出全套的鎧甲穿上喔！而好友SKY則仍是一貫的紅色套裝，難怪外號叫做RED ANGEL。

來到相邀指定的會合地點SkaraBrae城市的銀行前一看，娃娃早就跟她那日本籍的男友等在那裡了。為了款待我們，娃娃說她還特別先跑到食物店買了一堆食物要烹調呢（嘿嘿！我也不會空手去的，早就到酒店買了不少好酒帶在身上啦！）接著傳送用的魔法月之門一開，我們大伙便一起來到娃娃的華宅前了。



趁著娃娃到廚房準備的空檔，她那日籍男友（不好意思啦！我忘了他的名字）便帶著我們參觀了這間三層樓的華宅（嗚嗚！我那小房子的坪數還不到這間房子的1/5呢！）為了打發晚餐前的空檔時間，我們還在三樓的怪物房打怪物練功，一直到娃娃上來催促我們下去吃飯為止。

接下來我們這一群人便一起在一樓的餐桌旁吃飯閒聊，娃娃一一拿出她親手作的蛋糕、煎蛋、麵包、烤肉排等各式料理，而我也拿出買來的美酒相佐，就這樣我們一群人就這樣邊聊邊吃，一下就吃掉了一堆東西，剩下的餐盤將桌上堆得滿滿的都是。雖然娃娃是住在美國紐約，但由於她是華人，所以我們偶爾會直接用中文聊（在UO中可直接打出中文字），不過為了顧及她

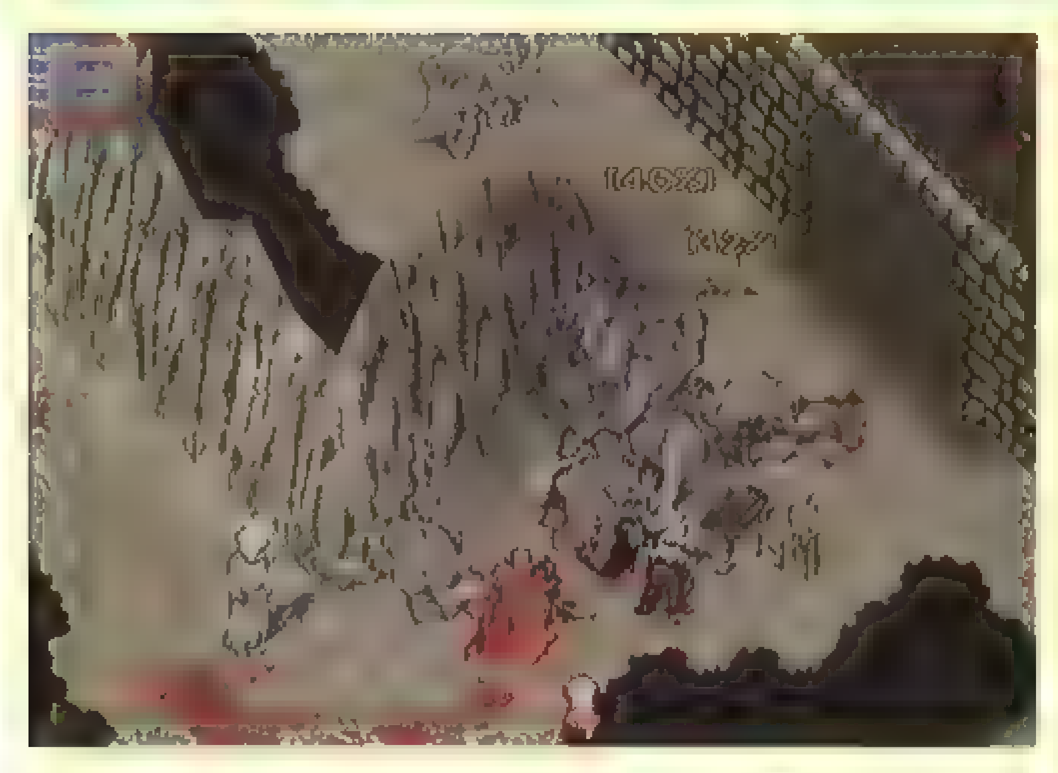


那日籍男友，我大多還是用我那破破的英文聊天。

就這樣，這場宴會在賓主盡歡的氣氛下結束，離開時我跟SKY特別以鞠躬禮拳來感謝娃娃的招待。並誠摯地相邀下次互訪。

說真的，如果玩家們不知道UO是一款遊戲，那上面這段敘述可能會讓你誤以為是那個人的宴會日記呢！的確，雖然UO只是個遊戲，但在裡面會遇到在一般遊戲中絕不可能出現的劇情。雖然UO中有怪物、有PK，但她絕對不是個打打殺殺的GAME而已。不論以後會不會有更新更好玩的遊戲，我想，我會永遠記得並懷念這段在UO中的歲月。

# 血戰巨人城堡



這是一張在巨人城堡與巨人們對戰的照片，筆者之所以留下這張照片的原因，是因為那天真的打得非常痛快。

從圖中可看出，我們這群冒險者（戰士二名，法師一名，弓箭手一名）正遭遇到數量兩倍以上的巨人戰士，由於巨人們力大無窮且皮厚又耐打，而我們的法師因為一時LAG（由於網路連線不佳所造成的人物遲緩），在被兩個巨人輕輕敲了幾下，便就地倒下說BYEBYE了。

為了保護弓箭手，戰士們緊急以盾牌組成第一線人牆，將巨人們擋住，如此弓箭手便可以安全地在後方負責醫療，並為受重傷而想逃跑的巨人補上致命的一箭。由於巨人們源源不斷地衝上來，我們第一線的戰士們可說是幾乎快被巨人們的屍體埋起來了呢！

那天我們這群冒險者至少解決掉30～40名以上的巨人，並幾乎血洗了整座巨人城堡。一直到用完所有藥材，大伙才帶著滿滿的戰利品，依依不捨地離開。

# 原野三劍客



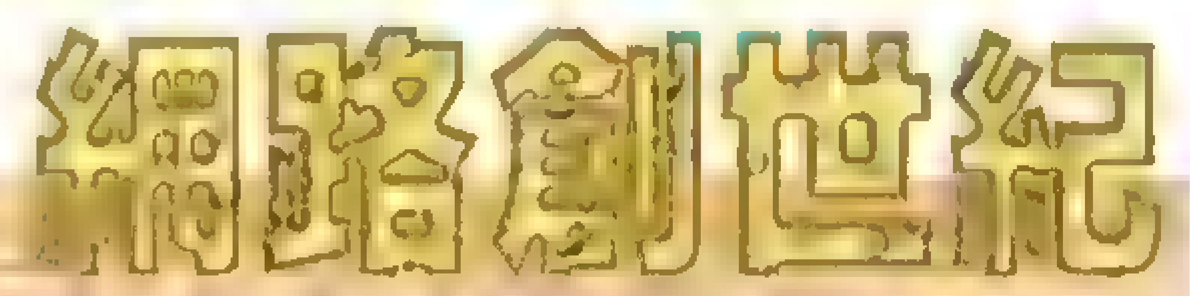
哈哈哈！這是一張典型的英雄救美圖。話說那天筆者跟好友ARK兩人正在作例行的『戶外打掃活動（當然，掃的是怪物），結果在路上"打掃"時，我們遇到並幫助了一名被怪物圍攻的獨行戰士；之後大伙聊了一下，該戰士便加入了我們的掃街行列，就這樣一群三人便快樂地結伴而行。

結果走沒多久，我們就遇上了一群由五隻獸人（ORC）組成的隊伍，二話不說，大伙紛紛掏出兵刃一擁而上，沒兩三下便將ORC們解決得乾乾淨淨了。就在這時，我們忽然聽到有女孩子的呼救聲，走過去定神一看，原來是個被剛剛那群ORC綁架來的貴族女孩；在將其鬆綁後，我們便依照女孩的要求；護送她回到她家所在的城市，而筆者也趁這個機會拍了一張照片下來。

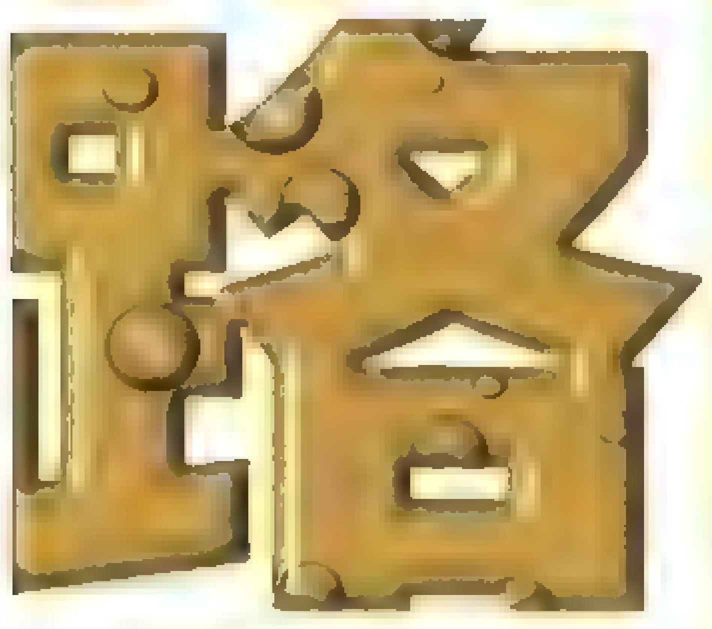
在這張留念的照片中，筆者便是正中央那位穿黃衣服拿Order皇家盾的戰士，而左邊穿藍衣服拿中型盾的是好友ARK，在右邊穿黑衣服拿重型盾的，便是那位獨行俠了。當然啦！在我們三人後方那位穿藍色洋裝、綁雙馬尾的可愛女孩，便是我們救來的女主角啦！

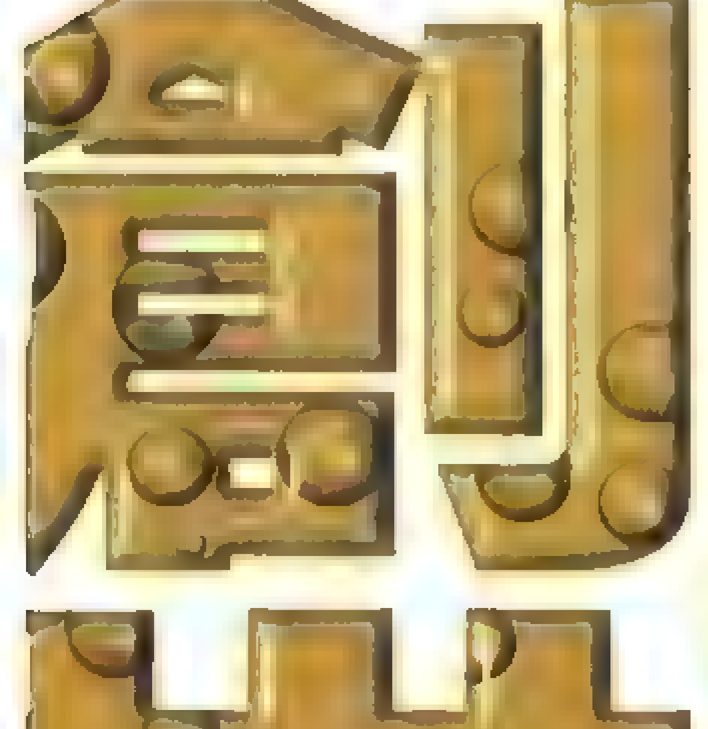
由於我們三人剛好都是拿劍的戰士，所以我便拿著拍下來的照片跟大伙戲稱說，你們看！我們像不像是英雄救美的三劍客啊？





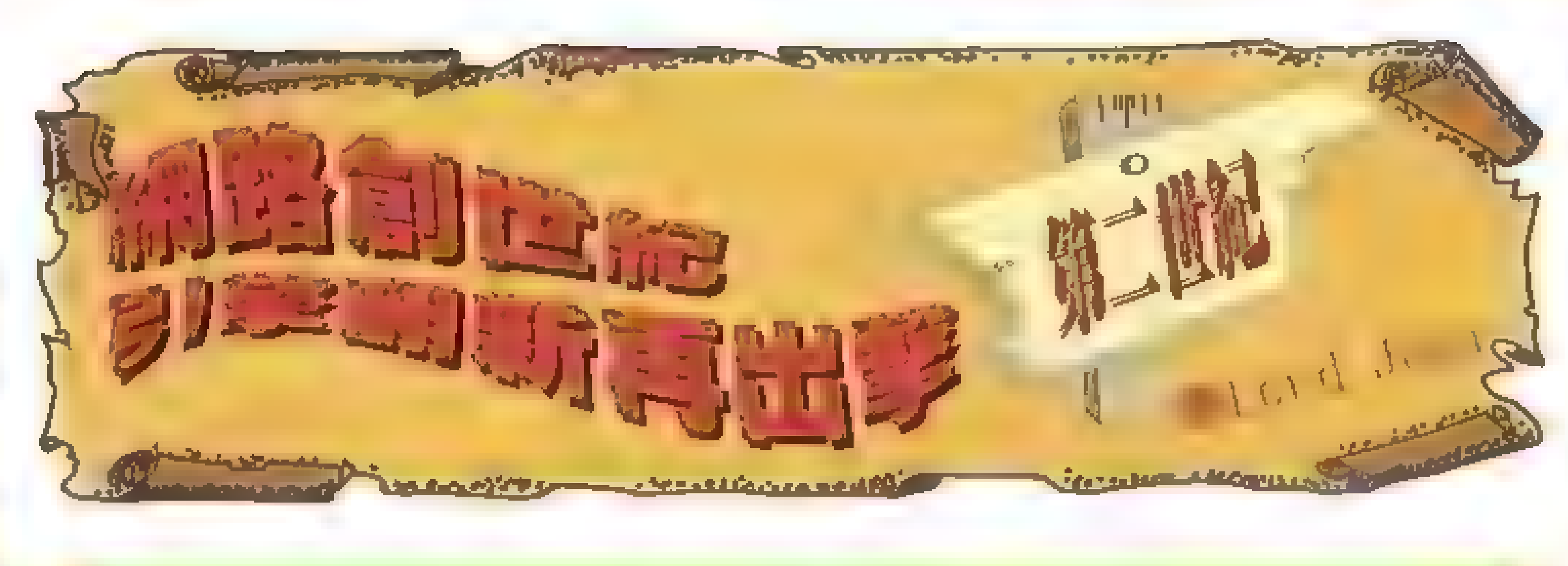


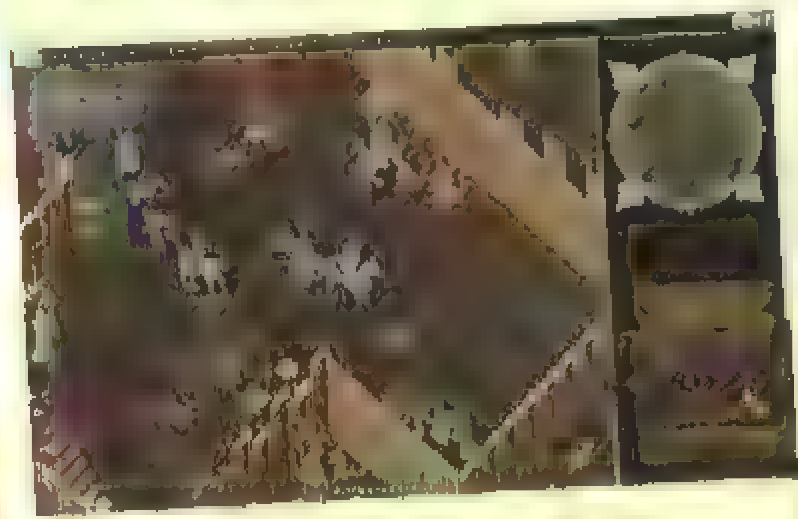







# 話說從頭

由Origin公司（以下簡稱OSI）所創造出來的『網路創世紀』（以下簡稱UO），可以說是有史以來同時參與玩者最多，但一直風波不斷的網路角色扮演遊戲。整個遊戲是架構在歷代創世紀系列遊戲逐漸發展而成的世界觀上，藉著規模龐大的遊戲伺服器，來自全球各個角落的玩者，可以在這個虛擬世界之中與其他玩者一起冒險、競爭、交談溝通甚至結婚；而志同道合的玩者，還可以自由地結黨營私，組成冒險公會，一同出外旅行或是與其他公會作戰—這種前所未有的遊戲經驗，不管是伴隨著創世紀一起成長的老玩家還是初新入門玩家，都為之沉迷不已！



▲Orc要塞大屠殺

但由於OSI並沒有很詳細地評估網路頻寬與伺服器容量的問題，使得每月經由信用卡付費的玩家遭遇到連線不穩、嚴重延遲以致於無法進行遊戲，權利受到損害。有些不滿的玩家遂與OSI對簿公堂，就連EA母公司都無法避免地受到牽連。

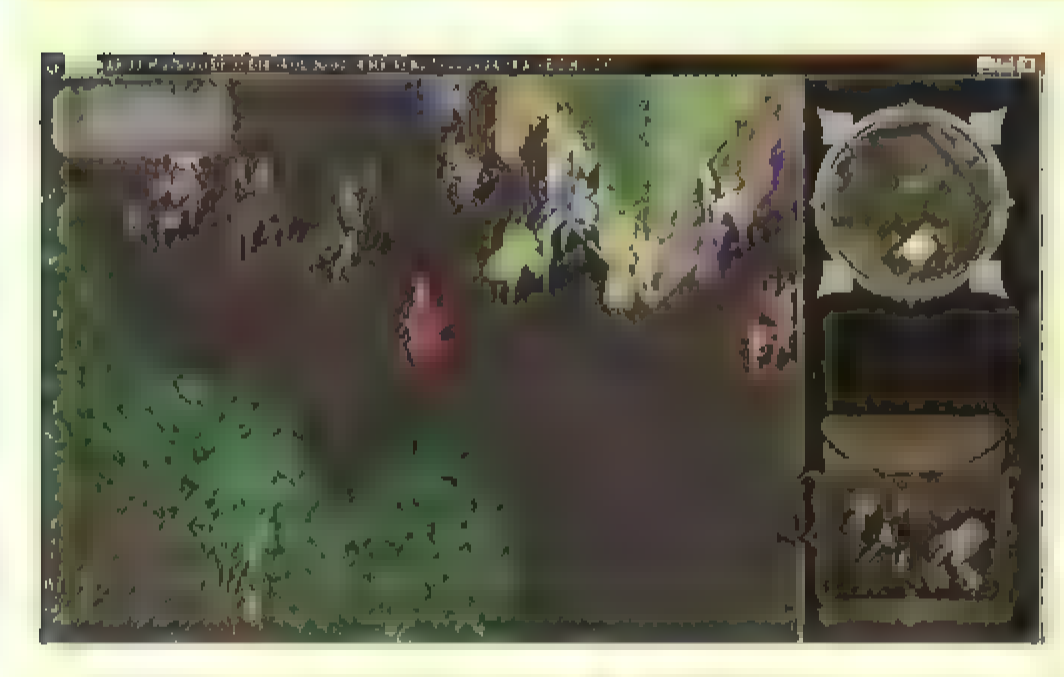
UO自推出以來已經接近一週年，雖然OSI不斷地努力改進遊戲，規則也不斷地修正，但是和伺服器端程式的定期更新比較起來，用戶端的程式能夠修改的幅度並不高，只能用下載檔案的方式來修補；但是若要將所有的修改都加進去，檔案容量可能要數十MB以上。OSI的解決方法是推出網路創世紀第二世紀資料片（以下簡稱T2A），不但可以增添新的探險地點與怪物的資料，以延長遊戲壽命，而挽回一部份流失的客戶，也順便大幅度地改良用戶端程式，一舉兩得。



▲別具風味的Delucia城

為了因應不同新舊玩者的不同需求，T2A可以分成兩種版本，一種是專為已擁有網路創世紀的舊客戶所提供的升級板，裡面僅有新增部份的資料，舊客戶可以利用該公司的網站註冊，並以6.99美金（海外12.99）預訂購買；另外一種版本則是包含網路創世紀與第二世紀資料的完整板，是專門給未安裝舊版本新客戶準備的。但不管是哪一種版本，均附有遊戲使用手冊與精美地圖，這也是OSI對強烈批評UO不附上印刷版本手冊之顧客的良性回應。

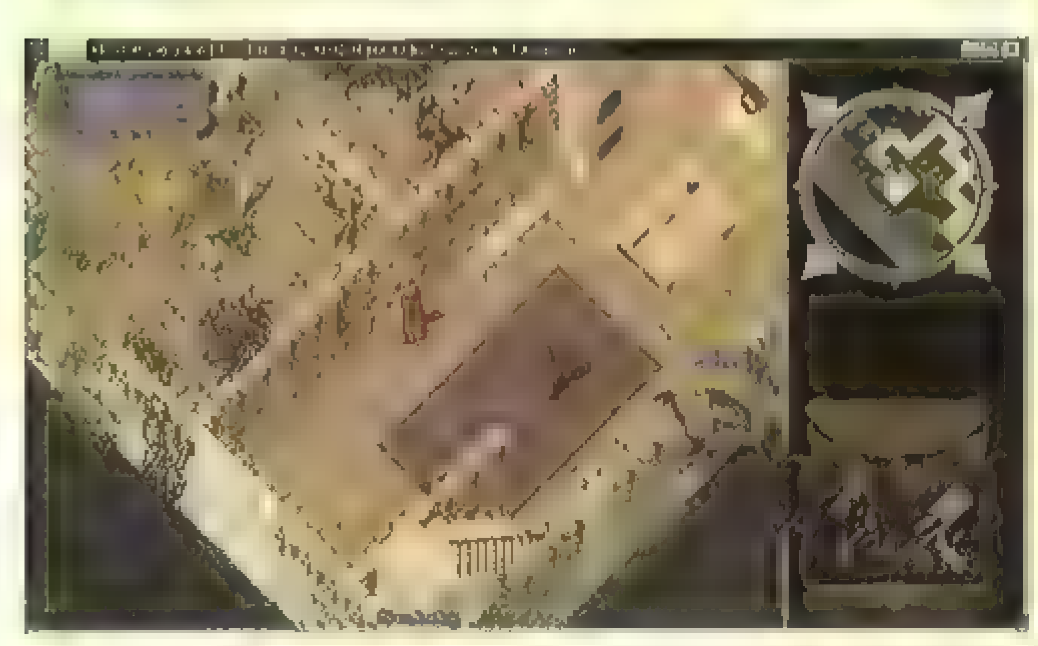
# 界面改良與新功能



▲銀行前的熱鬧情形

T2A並不是單純是擴充資料片而已，除了大幅提升用戶端程式的效率與速度之外，還新增了一些功能與特點，首先是遊戲界面的改良，原先遊戲的狀況顯示是直接覆蓋在畫面之上，使得玩者的視野受到影響；現在只要不是在全螢幕模式，都可以自由地將視窗拉大，將地圖、背袋與狀況視窗由遊戲主畫面搬移到多出來的空間。

還有一些原本必須要使用者自行編修設定文字檔的功能設定，現在可以直接在新增的遊戲功能設定圖形介面調整，另外有個對於初學者而言很方便的功能，就是突現式輔助功能，只要將游標停頓在遊戲世界裡任何可操作的物品，並等上幾秒，就會出現相關的輔助說明，以上這些功能使得遊戲界面更具親和力。



▲有點破爛的Delucia旅店

另一個主要的功能著眼點，就是多國語言的支援，其中對國內玩家比較有用的，應該算是遊戲中交談的內容也開始支援雙位元組字元的Unicode；換句話說，不管玩者的視窗版本是中文版、日文版，都可以藉著不同語文的輸入法鍵入不同語系的訊息，並在畫面上正常地顯示，不必完全以英文來溝通！可惜的是NPC還是只聽得懂英文。

還有一個創新的功能，就是線上翻譯系統─藉著翻譯伺服器之助，可以自動地將收到或送出之字串訊息轉換成所要之語文。在T2A的光碟中已經內建了包括英文、法文、德文、日文等四種語文的相關資料，而在UO的官方網站也有其他語文的套件供使用者下載，筆者在裡面有找到了中文翻英文的套件，可惜使用的並不是台灣的Big5碼。目前這一套系統還不是很穩定，在筆者的電腦上，只要一打開翻譯功能，就會不時出現錯誤訊息，通常過沒多久遊戲就會莫名其妙斷線而回到主選單畫面，若是此時正被好幾隻怪物圍攻的話，再進入遊戲可能看到的就是掛掉後的黑白畫面了。



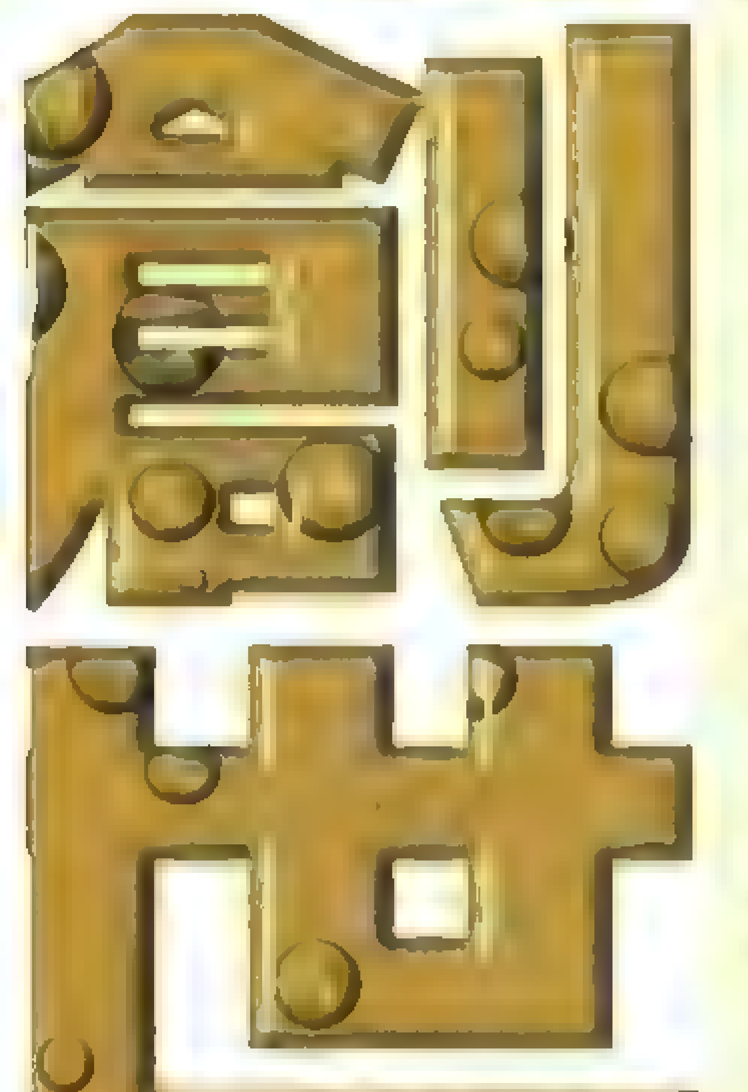
▲首次遇見半蜥人

此外，T2A還提供類似IRC的線上聊天系統，玩者可以自行開闢聊天室與同好擺龍門陣，也可設定密碼防止不速之客到訪。不過有幾個缺點：就是聊天室視窗會遮住遊戲畫面，使得參與聊天的玩者無法同時進行遊戲，而且只能跟同一個遊戲伺服器的玩者溝通，還不如用ICQ呼朋引伴來得方便。





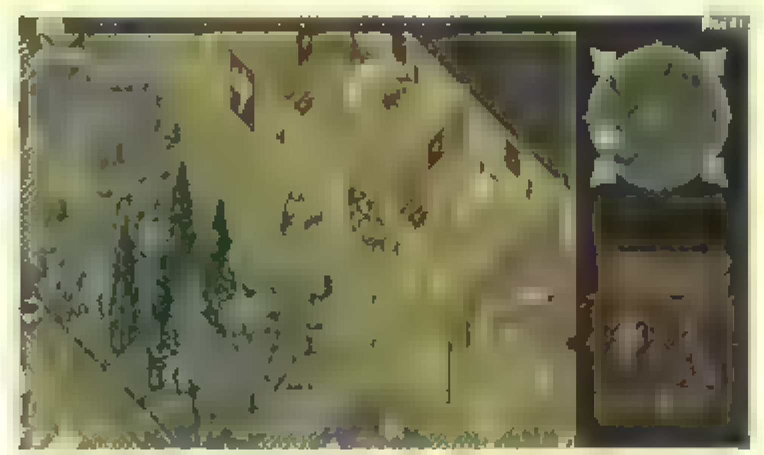







## 新的世界、新的冒險

和傳統遊戲不同的是，這款擴充資料片並不是載入硬碟之後，就馬上能夠進入新世界探險的，玩者必須事先在OSI的服務網站上辦好升級手續，並在遊戲之中找到正確的傳送地點，才有辦法進入遍佈於不列塔尼亞大陸（Britiannia）的十一個進入點到達新大地。


▲Papua的五星級旅店

這些進入點通到新世界上不同的地點，但並不是所有的出口都是安全的，有些甚至是在地下城深處或是怪物的大本營。其中筆者認為比較方便的兩個進入點，一是在Moonglow城外北方魔法塔裡的魔法陣，只要站上去，再唸出啓動咒語"recdu"，就可以直達新世界的Papua村（回來的咒語是"recsu"），這也是最安全的方式；另一地點是Britian城的下水道，只要在城內找到往下的樓梯就可以進入，但可能需要打發一些巨鼠、黏怪或是牛蛙等下水道生物。

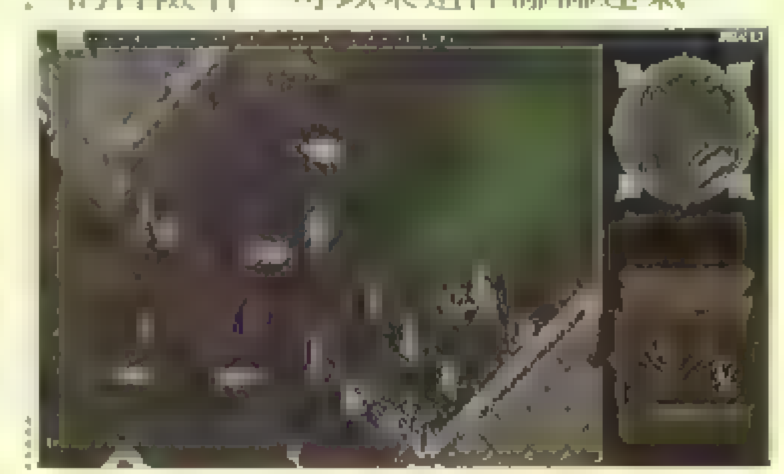
新世界地形組合相當複雜，是由各式各樣不同種類的地形，如沙漠、沼澤、熔岩、叢林、雪地所混合而成的複雜地形。根據地理景觀來分，新大陸的最北端是屬於極地環境，其餘則是被一條橫亙大陸中央的河流分割成兩部份：河流北方大多屬於沙漠、火山等地形，南方則大多屬於熱帶叢林與沼澤地形；再加上到處都是無法攀越的高聳岩石，將地形切割成許多小部份，簡直可以用地無三里平來形容，沒有傳送術的幫忙，還真的寸步難行。

新世界只有兩座稍具規模的村莊，分別是位於西南角落的Delucia與地處中心地帶的Papua。Delucia是獵戶與鐵匠之村，由於在村中的當地就可挖礦然後就地鍛製，鐵匠所需的材料不虞匱乏；而獵戶們則可在村北不遠處發現大批的鹿群可供捕獵。至於Papua，由於整個村落都建在沼澤之上，又稱為沼澤之村，則擁有整個大陸唯一的碼頭


▲大混戰

為了滿足玩者的冒險慾望，T2A總共新增了五座地下城，分別是適合新手的Britian城下水道與Trinsic旁連接兩個世界的洞穴（Trinsic Passage（Cave Dungeon）、住著火蜥蜴、地獄犬等火系怪物的火之地下城（Fire Dungeon）、滿是冰龍、冰元素、冰巨人的冰之地下城（Ice Dungeon），及最具挑戰性的半蛛人要塞（Terathan Keep），冒險者在這除了會遇到的半蛛人外，還有侵入這裡的半蛇人（Ophidian），這兩種族群都不是易與之輩。

冒險者可以依照自己的本事挑戰不同等級的地下城之外，另外地表還有些特殊的地點，如半獸人堡壘、死者之城、巨人谷等，是怪物聚集的地方，不想深入地下城練功的冒險者，可以來這裡碰碰運氣。


▲生人勿進的死者之城

# 怪物生力軍

新增的怪物與動物也是T2A的特點之一，總數約有三十餘種。在動物部份比較值得一提的，T2A的玩者多了兩種可以騎乘的生物，比較常見的是一種叫Ostard的雙足生物，這種外型有點像是鴕鳥與蜥蜴的混合體，共有三種不同顏色的種類，食性也不同，任君選擇。另外一種則是傳說中會叫人的馬Nightmare，不過目前筆者並沒有看見其它玩者拿這種動物當座騎。



在怪物部份，除因地形改變，有特別設計了的冰雪怪物外，較值得一提的全新怪物有幾個族群，分別是渾身瀰漫著陰寒之氣，可使任何接近牠的冒險者受到凍傷的寒冷系怪物，如冰元素、冰龍、冰惡魔等等；力大無窮且皮厚的獨眼巨人族（Cyclops），其中的泰坦巨人甚至還具有施法的能力。

但最值得注意的，是兩個全新的族群：半蜥蜴半人的Ophidians～牠們的族群是原始的部落形態，由一隻女王統領全族，底下再分成以肉搏戰鬥為主的勇士型與使用魔法的巫師型等兩種職業的子民，其中勇士形還分成好幾種等級。

至於半蛛人（Terathans）則是屬於昆蟲型的生物，牠們的族群組織有點類似螞蟻這類型的群居生物，Matriarch是族裡的女王，底下分成負責勞動戰鬥力較差的Drone，主要的戰力則是類似兵蟻的Warrior與會施展法術的Avenger。

以上這兩個族群在不列塔尼亞人未發現這裡之前，就已經互相征戰好幾個世代了，目前是半蛛人比較佔下風，全部退守到要塞之中，而半蜥人則是千方百計地想要入侵。現在又多出了由不列塔尼亞蜂擁而來的冒險者湊熱鬧，看來又是一陣腥風血雨的來臨。



▲新怪物之自走食人樹

根據這幾天筆者在T2A與怪物接戰的經驗，發現新怪物真的比較兇悍，不管是攻擊力與防禦力都有相當的提升，整體上非常不利於近身肉搏型的角色，反倒是弓箭手與魔法師，可利用T2A地形的特性將怪物卡住，再用弓箭或是召喚出劍靈慢慢宰掉。

舉個例子來說，筆者的角色身穿大宗師級鐵匠做的全套裝備，連盾牌防禦級數可達45，外加一把四級的魔法長劍，所有武器技能也都練到大師級；依照UO的經驗，已經可以接戰多數的怪物，但是遇到半蜥人的勇士，卻幾乎送掉半條命，被牠砍中時HP至少掉四分之一！但我的魔法劍砍中牠，卻幾乎毫髮無傷，筆者必須隨時施展醫療法術或是灌藥水，才能勉強取勝，如果同時來個兩隻，可就得溜之大吉。

至於獨眼巨人、雙足飛龍等高級怪物，則根本不是單獨一人可以對抗的，沒有隊友幫忙醫療，要靠近身戰打贏實在是有點困難。當然了！這也使冒險就更具挑戰性。

# 結　論

網路創世紀推出至今已將近一年，雖然遊戲規則不斷地改變，但基本架構是一樣的，玩久了難免會有一點厭倦，特別是那一些練到最高等級，而且所有地方都走遍的玩者，遊戲的一切對他而言，已不具任何新鮮度。於是上焉者將所有財產分贈朋友，從此金盆洗手退出江湖；下焉者入草為寇，欺侮其它的玩者。OSI在此時推出T2A的用意，一方面是轉移這些玩者的注意力到新世界上，另一方面則是延長遊戲的壽命，在其它想要搶食大餅的同類型網路虎視眈眈狀況之下繼續營運。相信以後在有更多競爭對手的環境之下，玩者將能夠得到比現在更好的服務。



# 跨世紀的新儲存媒介

## 解開DVD的神秘面紗

● 何 布

又是一年之末，資訊月展覽已鳴槍起跑，當然，在新硬體與軟體相繼推出展售的熱鬧景象中，誰才是聚光燈的焦點？雖然每年一次的資訊月活動，早已被戲稱爲資訊月大拜拜，但眼尖的你，是否在喧嚷的大賣場中看出今年的菜色可有什麼不同？



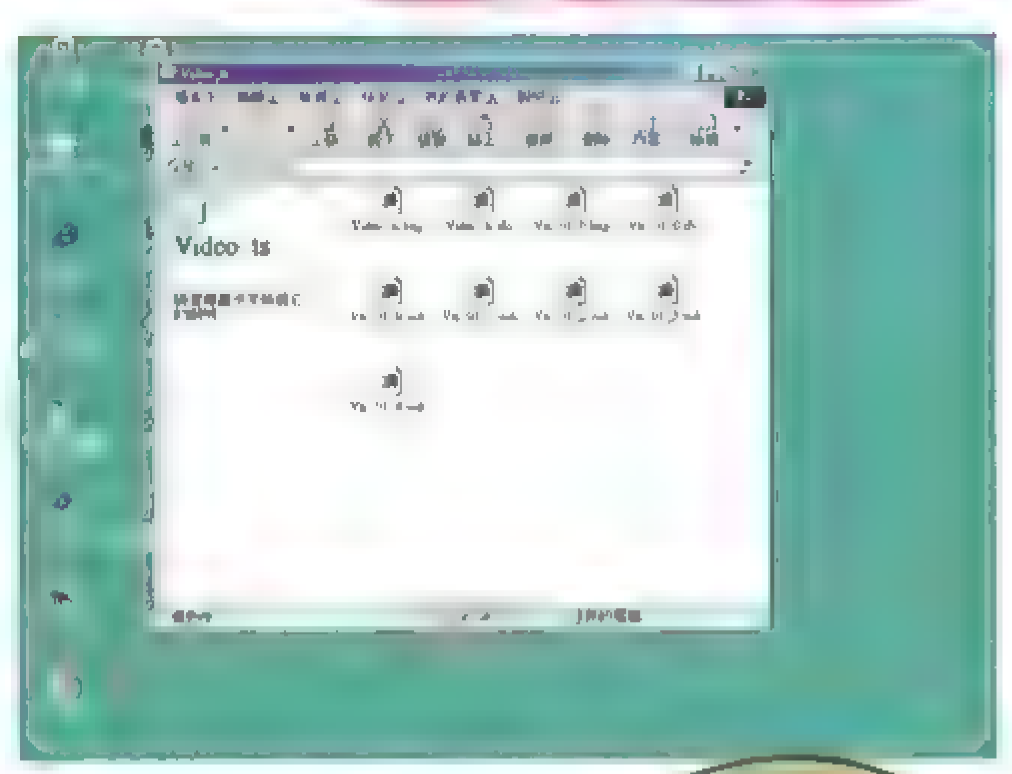
DVD（Digital Versatile Disc），一個應勢而生的新產物，就在今年的硬體舞台上扮演著重量級的角色，雖然熱烈演出，但代價卻十分低廉，以年底的資訊展來看，一台搭配DVD-ROM的電腦，叫價不到四萬元或更低者有之，但所謂內行看門道，外行看熱鬧，你知道DVD-ROM與CD-ROM的差別在那裡嗎？DVD-ROM可以取代CD-ROM嗎？DVD到底有什麼驚人的特點？就讓本期的軟硬共和國爲你解開DVD的神秘面紗：

## 超大的容量

DVD在規格上最引注目的最是容量的數據，雖然它的容量比CD大上好幾倍，單位是以GB來計算，但卻有四種規格之多：

### 1 單面單層

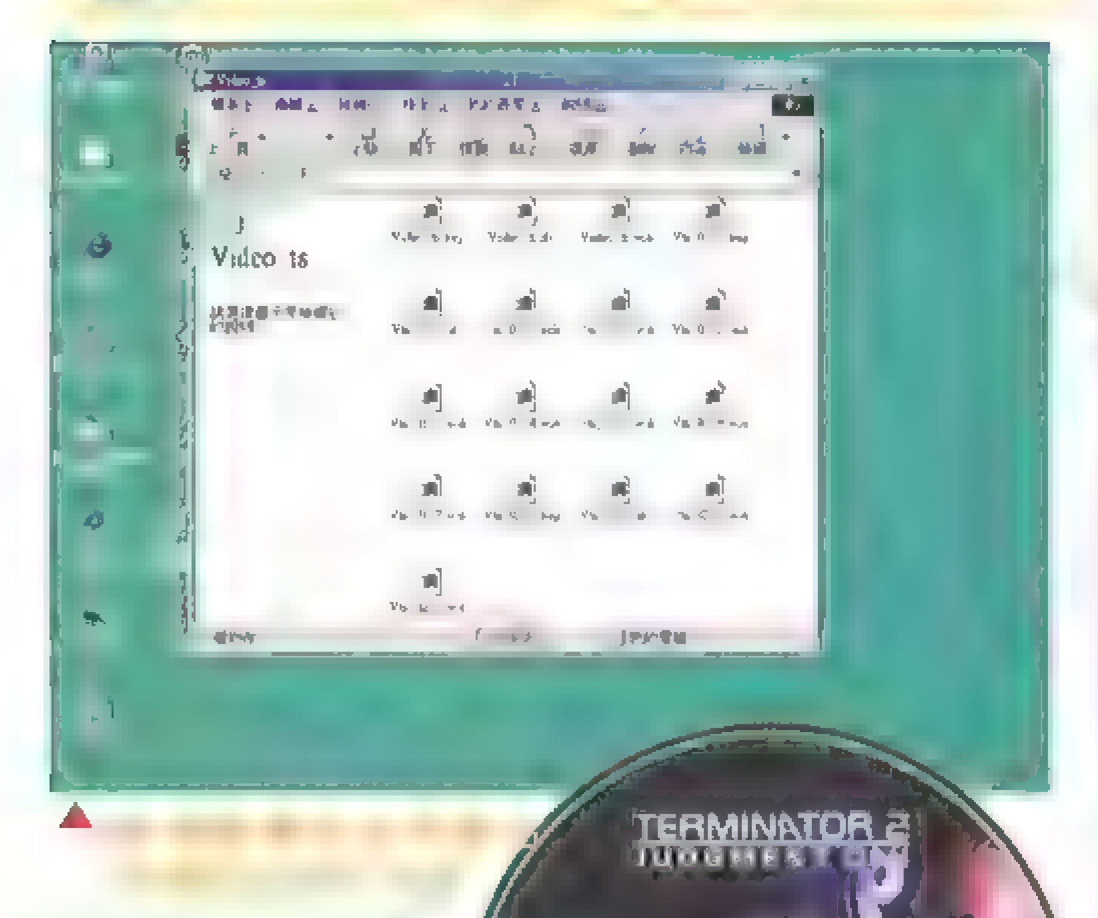
又稱爲DVD-5格式，外觀看來和雜誌內附的光碟片相同，但與CD相較，容量可高達4.7GB，是CD容量（650MB）的七倍，理論上可以儲存133分鐘的MPEG-2影像資料，能夠將一部完整的電影容納在一片DVD中，玩家可以省掉看VCD時換片的麻煩，因爲VCD將每一部電影Title以MPEG-1壓縮方式分割成2到3片CD，看到一半還得換片。如圖所見的是征服情海的DVD Video，在國內由得利影視發行，就是一張標準單面單層的DVD，容量爲3.97GB，未超過4.7GB的上限，光碟表面有印刷，另一面的資料面和一般的CD看起來幾無二致。

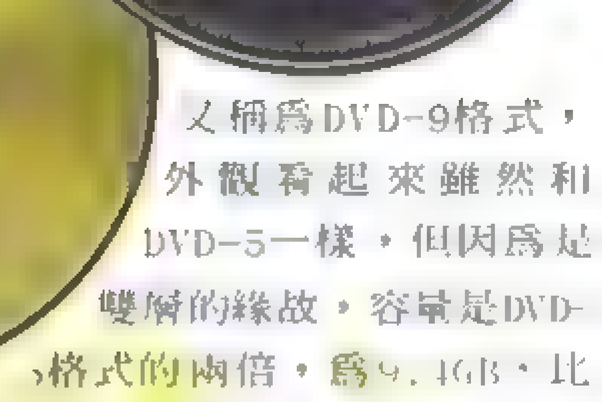


▲ 檢視磁碟內容可看出容量高達是3.97GB

▼ 儲存資料的另一面

## 2 單面雙層

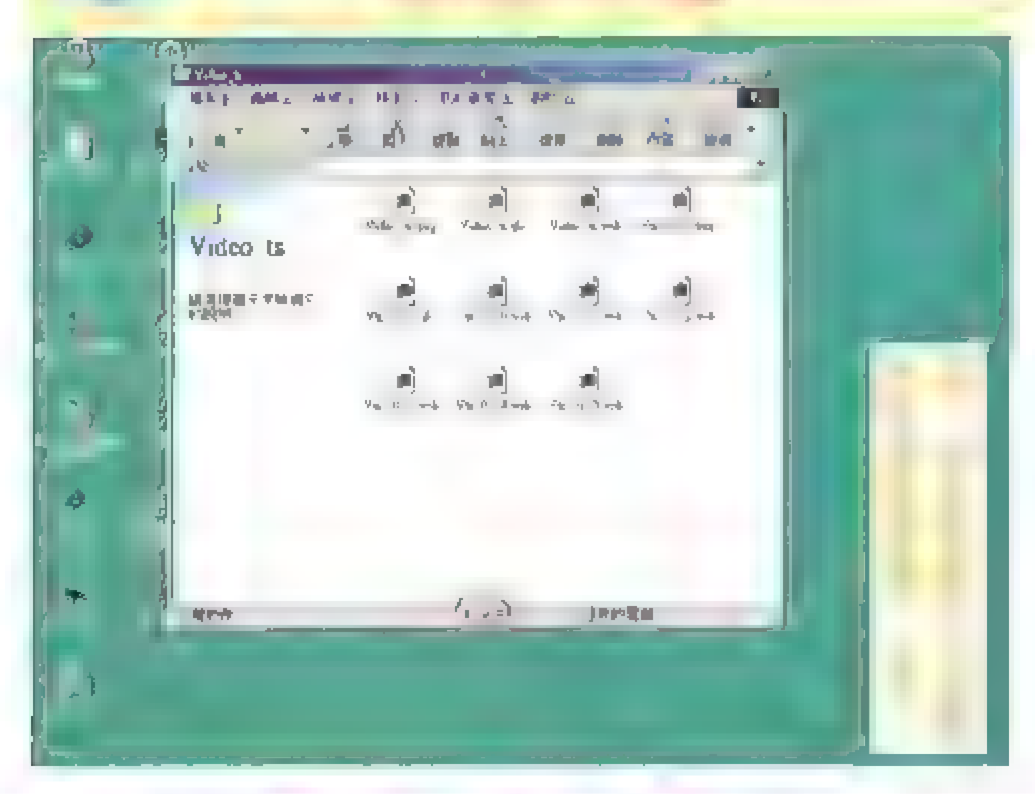




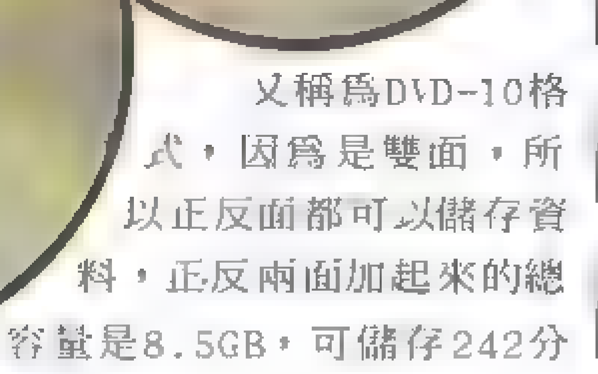
▶ 漂亮的表面印刷
▼ 資料儲存面

又稱為DVD-9格式，外觀看起來雖然和DVD-5一樣，但因為是雙層的緣故，容量是DVD-5格式的兩倍，為9.4GB，比市面上現在流行的8.4GB的硬碟還大。儲存MPEG-2影音資料的時間長度可高達266分鐘，長度超過4個小時，足夠容納一部讓人打瞌睡的超長記錄片了。如圖所示的是魔鬼終結者2的DVD Video，總容量為6.94GB，已超過DVD-5的上限，由於正面已有漂亮的印刷，由此可知它是DVD-9的單面雙層格式。

## 3 雙面單層



▶ 四海好傢伙的A面
▼ 四海好傢伙的B面



又稱為DVD-10格式，因為是雙面，所以正反面都可以儲存資料，正反兩面加起來的總容量是8.5GB，可儲存242分鐘的MPEG-2影像資料。因為有些早期DVD-ROM的韌體（Fireware，有點像主機版的Bios）在未更新前，並不支援讀取DVD-9的雙層碟片，所以在5倍速DVD-ROM推出之前，大部份超過2小時的電影Title多是以這種雙面單層的格式製作的，看到一半還得換面。目前新推出的DVD-ROM幾乎都會支援DVD-9格式，所以最近新發行的電影Title，兩個小時以上的反而以單面雙層的格式比較多了。筆者以四海好傢伙（Good Fellows）的DVD-Video為例，本片由於時間過長，如果只有單面單層鐵定容納不下龐大的資料，但電影公司又沒有採用DVD-9單面雙層的格式，所以使用DVD-10雙面單層的規格，將電影截為二半分為兩面來儲存資料，A面如圖所示有4.19GB，B面則裝了其餘約4GB的容量，由於兩面都是資料面，因此A面看完還得手動翻面。

## 4 雙面雙層

又稱為DVD-18格式，不但是雙面，而且還是雙層，真是兩面光又吃四海，總容量高達17GB，可儲存約484分鐘，也就是8小時的MPEG-2影像資料，真可稱為超大食量的怪物。但因為一般的電影Title很少需要用到長度4個小時以上的容量，筆者到現在還沒見過這種格式的DVD。

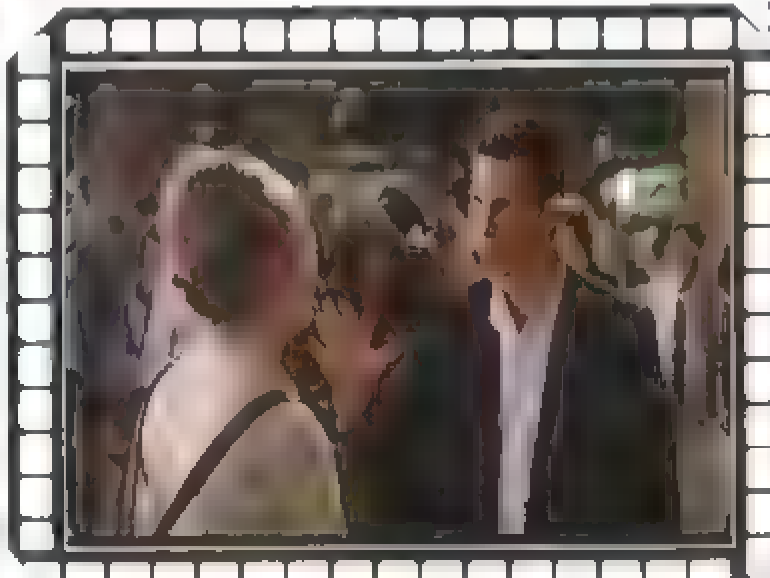
DVD除了以上以DVD-ROM為讀取媒介的容量規格外，還有可寫一次的DVD-R（對應於CD陣營的CD-R，也就是俗稱燒錄機的東東），與可重覆讀寫的DVD-RW（對應於CD陣營的CD-RW，也就是可覆寫式燒錄機），產品陣容相當完整，擺出了一副要取代CD陣線的架勢。但目前各硬體廠商仍集中火力在DVD-ROM的硬體戰場上，雖然目前已有Panasonic推出了讀寫容量為5.2GB的DVD-RAM，但報價在五六百美元之譜，而且空片價格昂貴，離平價還有一段差

距，因此相信CD-R、CD-RW在一連串的降價後，還可以苟延殘喘度過今年的最後一個冬季。



## 向下相容性

看到這裡，讀者心裡一定想問，如果將自己的CD-ROM升級DVD-ROM，那以前收集的遊戲CD、VCD，甚至是大補帖～怎麼辦？不會讀不出來或不能用了吧？其實不用擔心，因為DVD-ROM若無法支援CD-ROM所能讀取的規格，就不能誇口說要取代CD-ROM了，基本上，DVD-ROM除了支援本身的DVD Video、DVD Audio等格式外，也能讀取CD-ROM能讀取的CD，甚至連CD-R、CD-RW、CD-I、CD-EXTRA及PHOTO CD等格式的CD都能讀取，所以如果你將電腦所配備的CD-ROM更換成DVD-ROM，不但原有的遊戲CD還能玩，VCD也都還能看，甚至連俗稱泡麵也還是照吃不誤啊！



而就外觀而言，雖然DVD-ROM比起CD-ROM有容量大的優勢，但其外形卻長的CD-ROM幾乎一模一樣。筆者在展示DVD Video給友人看後，友人們除了對影音效果感到震撼外，往往第一個問題多半是：「那你的DVD-ROM裝在那裡?」，當筆者指出與硬碟排列在一起的DVD-ROM的位置時，得到的答案也多半是：「哇！怎麼跟CD-ROM差不多，這麼小一台！」。的確，電腦週邊這種東西的不變法則就是以功能強體積小取勝，尤其是革命性的產品更是如此！





圖10 SONY五倍速DVD-ROM的外觀圖

雖然在字眼的適用性上有些疑義，但我們姑且稱DVD-ROM是向下相容CD-ROM，因此就性能來看，在各硬體廠商拼命推出最快速的機種時來奪取市場時，幾倍速云云的字眼就成為大家注目的焦點。DVD-ROM當然也不得不落入此一俗套中，目前國產的DVD-ROM已開始量產，各廠商開始進入倍速的競爭，以國內開發硬體週邊產品線相當完整的Aopen為例，將在近期推出六倍速的DVD-ROM，代號為DVD-9632，其資料傳輸速度高達每秒8310KB，是相當漂亮的數字，若以CD-ROM一倍速是150KB/Sec每秒來換算，這台DVD-ROM的速度在讀取DVD資料時相當於一倍速CD-ROM在讀取CD資料時的55倍（8310/150=55.4），而不是照產品名稱看來的六倍。因此可以推斷DVD-ROM的倍速計算基本單位與CD-ROM不同，我們換算一下，若8310KB/Sec是六倍速，那麼一倍速單位則為1385KB/Sec（8310/6=1385），那麼DVD-ROM的一單位倍速是CD-ROM的9.23倍快（1385/150=9.23），正因為如此，DVD-ROM才能應付Mpeg-2影像資料解壓時的傳輸率需求。



值得注意的是，DVD-ROM在讀取CD片子時，並不像讀取DVD以字面上的倍速來運作，例如用六倍速的DVD-ROM來玩遊戲CD，其讀取速度並不是在讀取DVD時的六倍速。以上述這台Aopen 6X DVD-ROM為例，它在讀取CD時，速度等同於32倍速的CD-ROM，這是硬體廠商在設計DVD-ROM時就設定好的，而且每個廠牌的DVD-ROM都有差異，有的讀取CD時是相當於12倍速的CD-ROM，有的則是24倍速，因此，玩家在選購DVD-ROM時，除了注意它是幾倍速的DVD-ROM外，在讀取CD時，速度是CD-ROM的幾倍速，也是值得考慮的要點。



## 高畫質與更具臨場感的音效

相信有許多的讀者，桌上的電腦除了用來玩GAME之外，手上也有幾片偶而會拿出來播看看的VCD，但你覺的VCD的畫面品質會比錄影帶好嗎？相信答案應該都是否定的，因為VCD在播放時，解析度只有320×240，在放大畫面以後，馬上可以感覺到畫面粒子變粗了，而音效的表現也只有兩聲道，營造不出什麼環繞立體效果，但因為VCD只要有電腦就可以播放，在快速的電腦上也不須要Mpeg-1解壓卡就能用軟體解壓的方式得到相當的效果，比起錄影帶方便許多，因此喜歡看VCD的也是大有人

在。

筆者之前在解釋DVD的容量規格時，用了幾個DVD Video的Title作爲說明的例子，也提到所謂的Mpeg-2，然而，DVD Video和Video CD（就是VCD）在畫面品質和音效上到底有什麼差異呢？其實解答這個問題，就等於解釋Mpeg-2與Mpeg-1的差異在那裡。基本上，讀者玩過很多遊戲，應該了解所謂的二代通常要比一代好的定律，就Mpeg-2與Mpeg-1這兩種影像壓縮的技術來說，也符合這個道理。

首先，就畫面的部份來看，DVD Video的影像壓縮是採用Mpeg-2壓縮技術，因此，解析度可以達到720X480，是VCD 320X240的4.5倍，因此畫質比VCD好上許多是無庸置疑的。讀者可眼見爲憑，比較下面這兩張圖，圖八是由空軍一號DVD

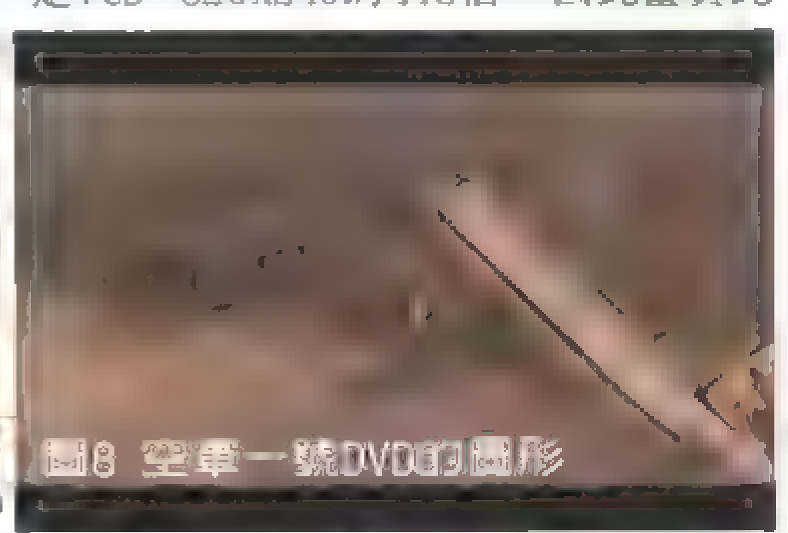


圖8 空軍一號DVD的圖形



圖9 LIS太空號VCD的圖形

抓下來的畫面，圖九則是由LIS太空號VCD抓下來的畫面，雖然筆者手邊剛好沒有同一個Title的DVD與VCD版本，所以只能拿不同的Title來比較，不過因爲畫質差距頗大，相信不會影響你做出正確的判斷才是。

有趣的是，DVD不但畫質勝過VCD，而且比起LD也好上一些，LD雷射影碟畫面解析度是567×480，DVD的720×480算起來比LD約高了1.27倍（720×480/567×480）。另外，DVD Video還有個VCD沒有的特點，那就是寬螢幕模式。DVD Video有兩種螢幕比例模式，一種是16:9的寬螢幕模式(Widesreen)，另一種則是4:3的標準模式(Stoadard)。16:9的畫面比例能將電影院大銀幕的視覺效果忠實移植到電腦螢幕上來，一般的4:3模式則截長補短使得效果大打折扣。讀者可以比較下面兩張由空軍一號DVD抓取下來的畫面，圖十是16:9的畫面模式，圖十一則是4:3畫面模式，兩張擺在一起後，何者較佳應該可以馬上看的出來。有趣的是，這兩張畫面是由同一張DVD抓取下來的，因爲這張第一區空軍一號DVD（關於區碼，下面會再作說明），是DVD-10雙面單層的格式，一面記錄的是16:9的寬螢模式的資料，另一面則是4:3的標準模式，玩家可根據現有的設備決定要播放那一面。目前幾乎有七成以上的第一區DVD Video提供兩種螢幕模式讓玩家選擇，大部份是用雙面單層的方式，兩面各儲存一種螢幕模式，另外一種比較少見，是使用單面雙層的方式，每一層各儲存一種螢幕模式，優點是不用手動換面，直接在選單中選擇要播放的螢幕模式就好了，但前提是DVD-ROM得支援DVD-9的儲存格式才行。這種單面雙層支援兩種螢幕模式的DVD Video，筆者手上就有一片，

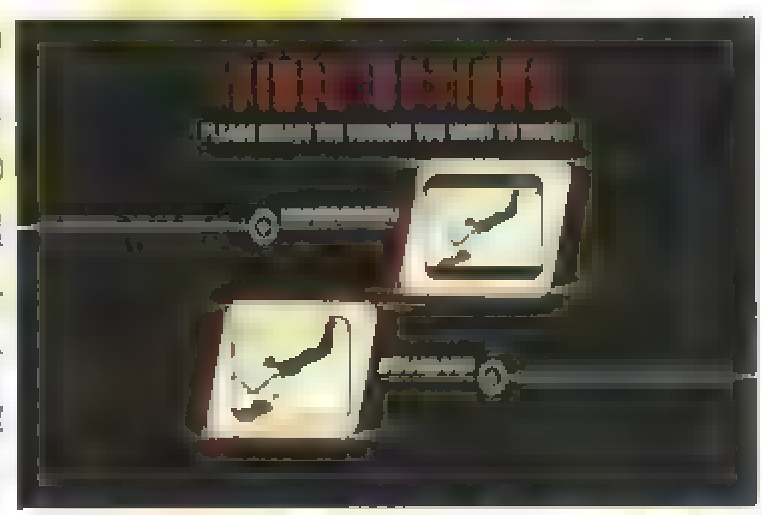
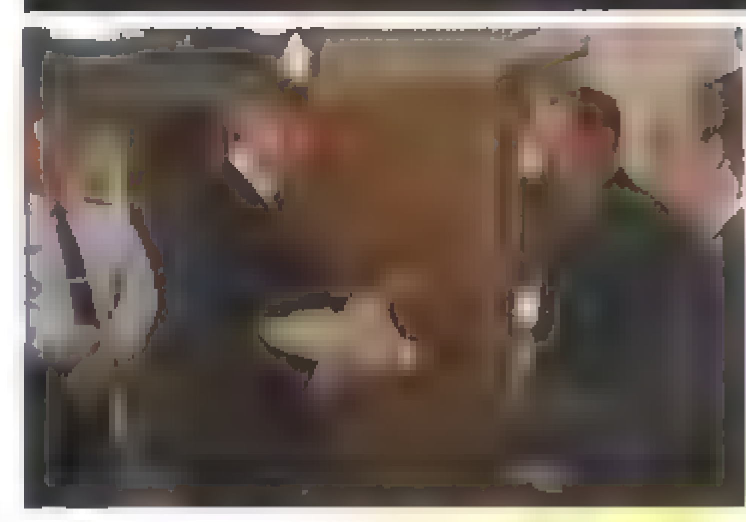


圖13不可能任務之Video Option選單



▲圖10空軍一號16:9寬螢幕畫面



◀圖11空軍一號4:3標準螢幕畫面



是湯姆克魯斯主演的賣座片－不可能的任務(Mission:Impossible)，播放此片DVD，在進入主選單後，選擇Video Option選項，就可以看到圖十一的畫面，要看寬螢幕或標準螢幕比例任你選，相當的方便。

說到這裡，讀者對DVD Video的影畫質特性已有初步的認識了，但就像遊戲一樣，要是空有好的畫面，沒有動人的音樂與具有臨場感的音效來搭配，該遊戲就難以列入好GAME之林了。DVD Video則沒有這種疑慮，因為它使用了Dolby Digital AC-3的數位編碼技術，最多可達成六聲道的音效輸出效果，除了左聲道、右聲道、中聲道、與左環繞聲道、右環繞聲道等五個聲道外，另外還加入了一個重低音效果聲道，因為總共需要5+1個喇叭來符合此一設定，所以又稱為Dolby Digital 5.1，這個規格在環繞的臨場感與聲音的立體移動感上有極佳的表現。另外，由於DVD的音效取樣頻率為48kHz(超過聲霸卡16的上限44KHz)，比LD 44KHz的取樣頻率更佳，因此DVD不但在畫質上勝過LD，連音效的表現也略勝一籌。

雖然Dolby Digital 5.1能創造出劇院般的震撼音效與立體音場，但不是所有擁有DVD-ROM的玩家都能聽到Dolby Digital 5.1等級的音效，因為除了要設定六個喇叭外，市面所見的MPEG-2解壓卡或是音效卡，只有極少數提供將AC-3的數位碼解碼成六聲道的功能，大部份都只有兩聲道的類比輸出，因此無論用硬體或軟體來解壓，都很難聽到六聲道的效果。除非玩家到AV器材店買一台AC-3的解碼器再轉接到設定好的六個喇叭，否則只能視設備的狀況聽到四聲道或兩聲道的音效。我們再以第一區空軍一號的DVD為例，在英語發音時，除了Dolby Digital 5.1外，還可以選擇Dolby Digital Surround，玩家需視自己所擁有的配備來選擇才能得到比較好的效果。

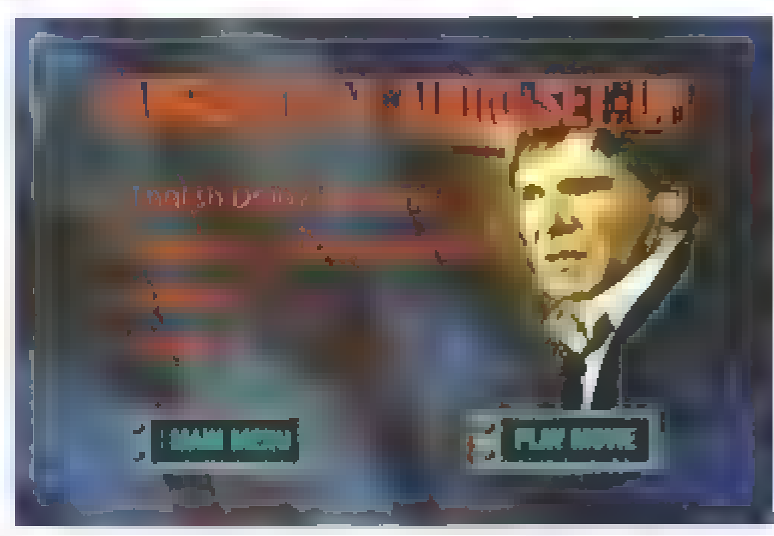



圖12 空軍一號DVD的發音選單

關於DVD的音效規格術語，可參考下列的說明，手上已有DVD設備的或有興趣了解的讀者可以用力看完它，若看了一行就頭昏腦漲的可以匆匆帶過（編按：因為這部份略有混稿費之嫌）：

## DVD音效規格

### [illegible]

將單音（Mono）的音軌訊號編碼成AC-3格式的數位資料，當使用者的解碼配備符合此一杜比數位音效規格時，就可以由前方單置的中置喇叭聽到聲音訊號。

### [illegible]

將立體聲（Stereo）的音軌訊號編碼成AC-3格式的數位資料，當使用者的解碼配備符合此一杜比數位音效規格時，就可以從前方的右置與左置喇叭聽到聲音訊號。

### [illegible]

將環繞音軌訊號編碼成AC-3格式的數位資料，當使用者的解碼配備符合此一杜比數位音效規格時，可以從五顆喇叭聽到聲音訊號，但環繞的兩顆喇叭只能表現單音而已。

### [illegible]

這是家庭環繞音效系統的最新寵兒，有許多DVD電影Title都支援它，它是將分離的5.1聲道的音軌訊號編碼成AC-3格式的數位資料，當使用者的解碼配備符合此一杜比數位音效規格時，就可以從前中，前右，前左，後右，後左等與五支喇叭與重低音喇叭聽到聲音訊號，其震撼感等同於電影院的Dolby SR Digital效果，以上各種解碼模式，可總稱為Dolby Digital解碼模式（編按：AC-3家族還包括未介紹的Dolby Digital 4.0與Dolby Digital 5.0）。

### (5) Dolby Pro Logic

這是較基本的環繞規格，與Dolby Digital Surround相同，當使用者的解碼配備符合此一杜比音效規格時，可以從五顆喇叭聽到聲音訊號，包含前中前右前左與兩顆環繞喇叭，但環繞的兩顆喇叭只能表現單音而已。

### [illegible]

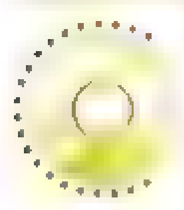
使用未壓縮過的數位立體音軌來改善音場感，當播放此一規格的音效時，分離的立體聲會從前右與前左兩顆喇叭釋出。

### [illegible]

全名是Ditgital Theater Systems（數位劇場系統），一個不同於Dolby Digital的5.1聲道解碼模式，因為有資料壓縮率小與傳輸率高的優點，所以音場與音質效果比Dolby Digital 5.1好，但與Dolby Digital不相容，所以必須有專門碼DTS訊號的配備才能得到震撼的效果，和Dolby Digital 5.1相同，聲音訊號是分離成前中，前右，前左，後右，後左等與五支喇叭與重低音喇叭這5.1聲道。

這是新治喬卡斯為了改善電影院的畫面與音效播放效果，符合導演拍片時所欲達成的水準，而提出來的一種標準，嚴格規定了播放配備的規格，連播放的空間與系統調整方式都有嚴密的規定，因此經過THX認証後，影音效果必屬上乘，值得一提的是，目前台北華納威秀影城已有經過THX認証的放映廳

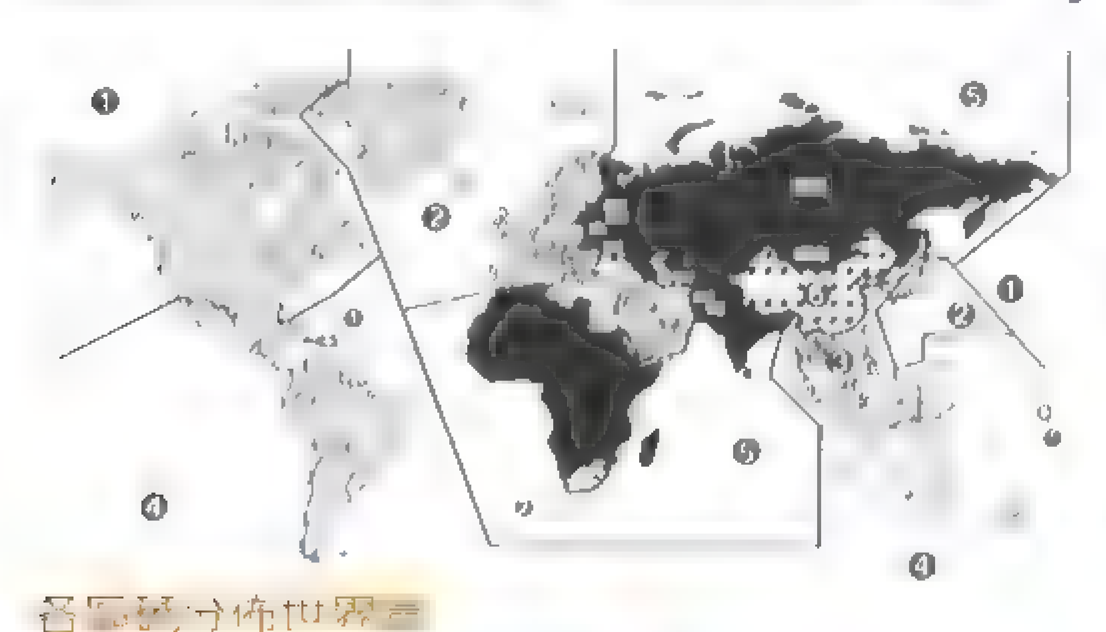

THX認証的片頭畫面



# 多國語言

話說當初八大影業在訂定DVD Video規格時，原本有如華山論劍般意氣風發，眾掌門人開出八國語言、32種字幕的菜單，讓筆者以為武林至此太平，似乎連外國人都快奉行並達成 國父世界大同的理想了，頗為興奮與感概。那知後來還是有人利慾薰心，弄得風雲變色，原來眾掌門人為了防止盜版品四處流竄，搞出個區碼制度來，嘿嘿，真是做生意的，防人之心不可無，你祈諸世界大同橫行無阻，我就弄個梁山泊讓你落草慢慢玩，真是高招啊！

而所謂的區碼制度，就是將全世界劃分為六大區域，每一區發行有該區區碼的DVD，而且每一區所販賣的播放器材，大至歸類為AV器材的DVD PLAYER，或電腦的Mpeg 2解壓卡，小至DVD的軟體解壓程式，都必須設定成該區區碼，所以只能播放符合該區區碼的DVD，這樣就算有盜版品，也只能在該區域流通了，不會影響到其他的區域。有趣的是，美國與加拿大是第一區，日本單獨為第二區，台灣與東南亞國家是第三區，大陸是第六區，原來台灣與大陸早被八大影業分割了，所謂「台灣不是中國的一部分」早已是八大影業的政策了，哈哈！詳細的分區與勢力分佈圖，讀者參考左下的圖表就很清楚了：（編按：除了六個區區碼外，還有無區碼一類，也就是通稱的零區）


各區域分佈世界圖

由於有分區制度，八國語言、32種字幕的理想就大打折扣了，筆者看過的LVD片子，除了少數記錄片擁有近八國語言外，大部份只因應其地域性或商業性考量擁有二到三種語言，筆者以第一區的空軍一號DVD為例，如圖十一所示，可以選擇的語言共有英語、法語、西班牙語三種配音，玩家可以在影片開始前在設定畫面中指定，或在播放時打開語言選單即時切換，試聽看看演員們講英語與講法語或是西班語，在氣氛上有什麼差異，這也算是個有趣的玩法



值得注意得是，雖然分區制的要點之一是禁止平行輸入，但玩家還是有可能經由網路或其他管道購買的其他區域的DVD，所以一般的硬體解壓卡或軟體解壓程式，都會允許有上限次數的修改區碼，一般的上限是五次。比方說，如果身處第三區的玩家手上有第一區的DVD，就得先將硬體解壓卡或軟體解壓程式的區域碼改成第一區，不然就無法播放，如果想看第三區的DVD，又得再改回來，如此來來回回改個五次，會變成鎖碼狀態，鎖碼狀態下就只能播放最後設定的那個區碼的LVD了，不過已

被鎖碼的人不用緊張，目前網路上有流傳各種播放硬體套件或軟體解壓程式的破解檔，這種大還片經服用後，就可以無限制的更換區碼或直接播放各區碼的DVD了。

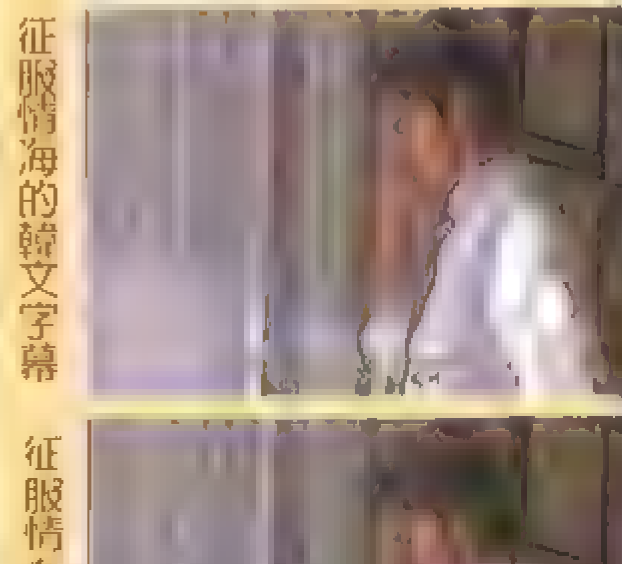
## 多種字幕

與多國語言的概念相同，DVD Video所容納的字幕種類也是受到地域文化特性與商業利益考量的影響，所以筆者到現在還沒見過擁有上限32種字幕的DVD Video，但一般的DVD Video通常有三到四種國家的字幕。以第一區的空軍一號DVD為例，它擁有英文，法文，西班牙文三種字幕，可以分別和英語，法語，西班牙語三種配音搭配，一如圖十五所見。眼尖的玩家會發現還有一個Subtitle off的選項，這是把字幕關掉的功能，因為DVD Video的字幕資料是儲存在DVD上，玩家若沒有特殊的需求，並不須要另外購買字匣，但以筆者看過數十片DVD Video的經驗來看，DVD的字幕所使用的字型幾乎每一片都不一樣，而且字型偏大不像在電影院看時那麼細緻美觀，這算是一個小小缺憾。而使用DVD PLAYER且有品味的AV玩家，通常喜歡買第一區的DVD，然後把字幕功能關掉，搭配中文字匣來欣賞電影，所以提供把字幕關掉的功能，還是挺重要的。而使用DVD-ROM的玩家就可憐了，若買的是第一區的DVD，就得邊欣賞邊磨練自己的英文視聽能力了。



圖15 空軍一號DVD的字幕選單




征服情海的廣東版中文字幕

征服情海的國語版中文字幕

征服情海的韓文字幕

征服情海的泰文字幕



關於多種字幕的例子，比較特別的是筆者手上的得利影視發行的征服情海，它除了韓文字幕與泰文字幕外，中文的字幕還有廣東與國語兩種版，兩種版本的翻譯很不一樣，筆者看完以後，果然是後者比較習慣，讀者可以比較左邊幾張圖就可以看出其差異。

## 多視角

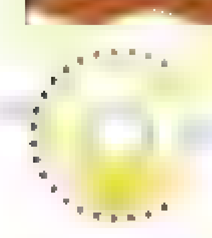
多視角是筆者覺得很有趣的DVD特性，它容許玩家在欣賞DVD-VIDEO時，以不同的視角來觀看，其製作原理是以多個攝影機以不同視角拍下影片後，存成不同的影像檔，然後視玩家的要求，來決定要播放那個影像檔或是全部一起播放出來，所以並不是所有的DVD Video都提供切換視角功能，像一般的電影DVD就沒有必要提供多視角功能。而多視角的DVD多見於演唱會，或是一些……呵呵……限制級的Title，前者是由於演唱會錄影的方式本來就適合多視角的表現，筆者以豐華唱片所發行的張惠妹現場演唱


阿妹演唱會DVD的綜合視角畫面

阿妹演唱會的第一視角畫面


阿妹演唱會的第二視角畫面

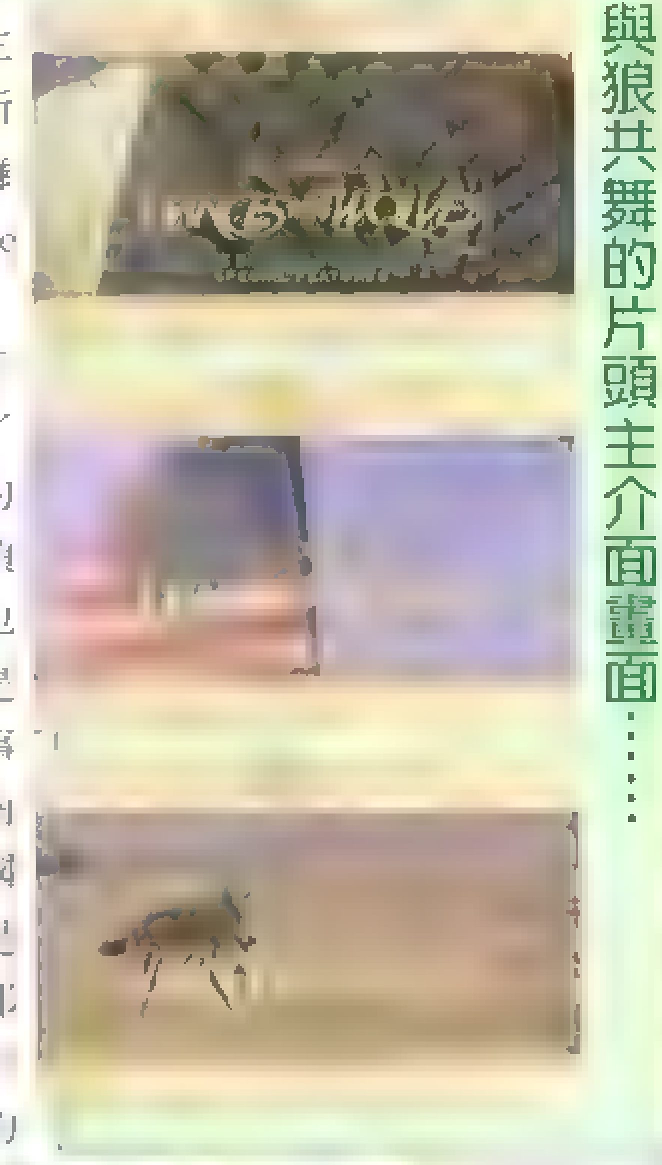
DVD為例，如上頁圖所示，玩家可以看到第一個視角綜合視角，然後可以根據綜合視角畫面來選擇要欣賞那個視角，至於限制級的DVD為何要用到多視角，理由就留給讀者們自己想像了，筆者在此留圖一張，應該所有的人都看出找到答案，看不出來的人，請寄信到Q來A去信箱問主編，請他好好的為你解釋，哈哈！



## 互動性佳

魔鬼終結者2的選擇章節介面……

DVD最具發展性的特性最是與使用者互動性高，以DVD Video為例，首先，它擁有相當漂亮且具互動性的介面，以阿諾主演的魔鬼終結者2為例，當播完版權頁後，就會進入主選單，這時候，主選單的背景畫面就是動態的，然後直接用滑鼠移到畫面上的Jump to a Scene選頁上，按下滑鼠鍵後，畫面會出現很炫的爆炸火焰，接著進入章節選擇的畫面，請仔細看，每一個章節的參考畫面都是動態的，相當熱鬧好看，當決定要看那個章節後，將滑鼠移到該動畫上，按下滑鼠鍵後就直接開始播放了，整體介面的感覺簡直和遊戲差不多，但畫面可說比一般的遊戲還酷。

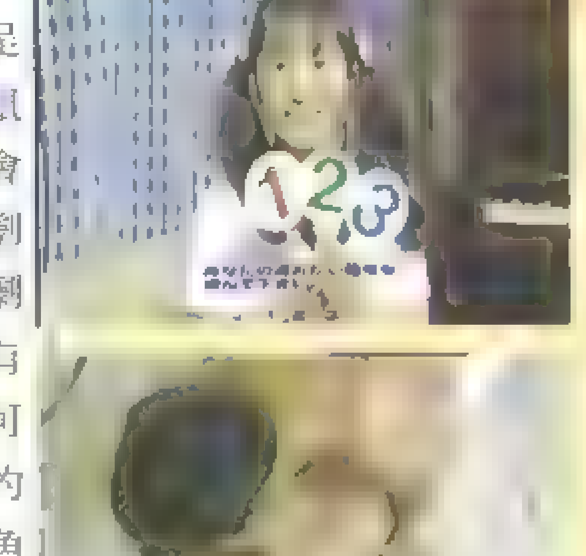


與狼共舞的片頭主介面畫面……

另一個例子是凱文柯斯納主演與製片的奧斯卡大片與狼共舞台劇（Dance with Wolves），這片DVD一進入主選項畫面，除了有可以用滑鼠的點選的三大選項外，背景畫面也是動態的，先是出現主角的記事手札，然後是南北戰爭時的美國國旗，接下來是與主角共舞的那匹狼，然後是主角佇立在邊境的原野上，當然，整個過程還搭配著動人的音樂，整個劇情要素與氣氛都呈現在主選單上了，是一片質感相當高的DVD。

以上介紹的是介面的互動性，作用時間是在尚未開始正式播放電影之前，現在筆者要介紹的DVD其互動性就更有趣了，它可以在播放劇情到了一定的分歧點時，停下來等玩家用滑鼠作好選擇後，再繼續演出玩家所想要看的劇情，由於這是一部限級片，所以麻煩十八歲以下的讀者把眼睛閉起來或直接跳過。





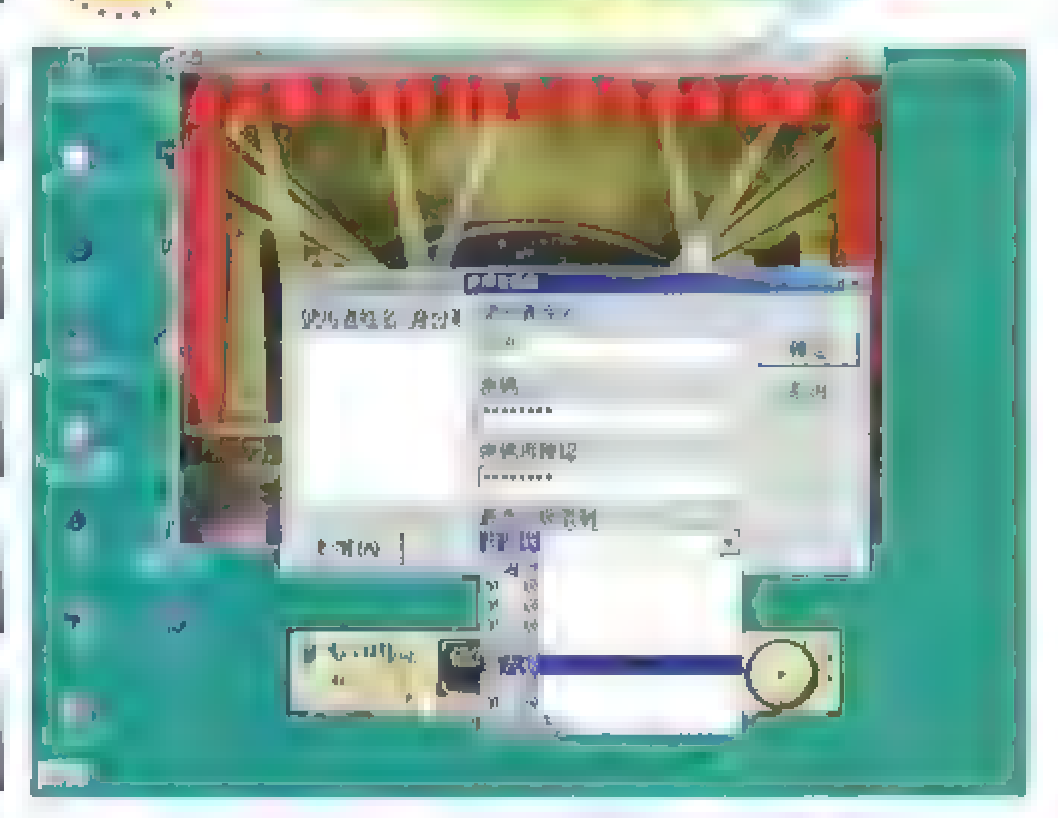
這片DVD開始播放後，會先演一段限級的劇情，然後，女主角會出來自我介紹，然後問你要選擇看那一個劇情，這個地方是二選一，用滑鼠點選完後，就會進入分歧的劇情，然後隨著劇情的發展，又有很多的分歧點可以選擇，可愛的是，有時女主角甚至演到一半，會拿出號碼牌要你選擇要怎麼發



去，真是有趣，原來她也知道這是DVD的特殊功能啊，呵呵，當然，其中一些分歧點有些是些過激的選項，為了不使雜誌變成十八禁，作者在此就不方便明說了，讀者們自己看圖吧，總結來說，看玩這片DVD之後，竟然就好像玩完一個真人演出的多支線劇情的H GAME一樣，相當有趣！

相對於多支線劇情，有的DVD Video還做到多種結局，不知道讀者是否有到電影院看過麥克道格拉斯主演的超完美謀殺案（The Perfect Murder），相信看過的人，走出電影院後對結局還是一頭霧水的應不在少數，其中應該也有十分不滿意該結局的，現在，該電影DVD Video發行了，當然可以讓你一次看兩種結局，所以，電影要做到讓男女老少都感到滿意，大概只有DVD Video有辦法了。

## 其他特點



POWER DVD 1.22版的設定分級畫面

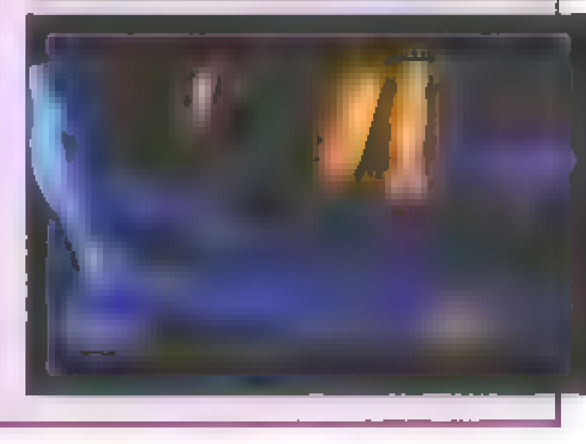
當然DVD除了以上比較重要的特點外，還有一些小特點要在此補充說明的，因為剛剛拿幾個限制級的Title作說明範例，相信讀者若剛好為人父母，家中又剛好有血氣方剛的青少年，大概已經手拿著雜誌但雙臂顫抖了，等等，別撕啊！因為DVD Video有完整的分級設定功能，身為父母的，可以依照兒女的年齡或心智成熟狀況來設定他們可以看的DVD級數，因此可以保証該看的都看的到，不該看的一定看不到，這樣可放心了吧！

另外，由於DVD有大容量的優勢，所以DVD Video也常會收納一些在電影院看不到的內容做為附加價值，第一種最常見的就是廣告片，讀者也許有看過魔鬼終結者2，但有知道T-1000終結者是怎麼做出來的嗎，DVD內附的廣告片就有有這一段。



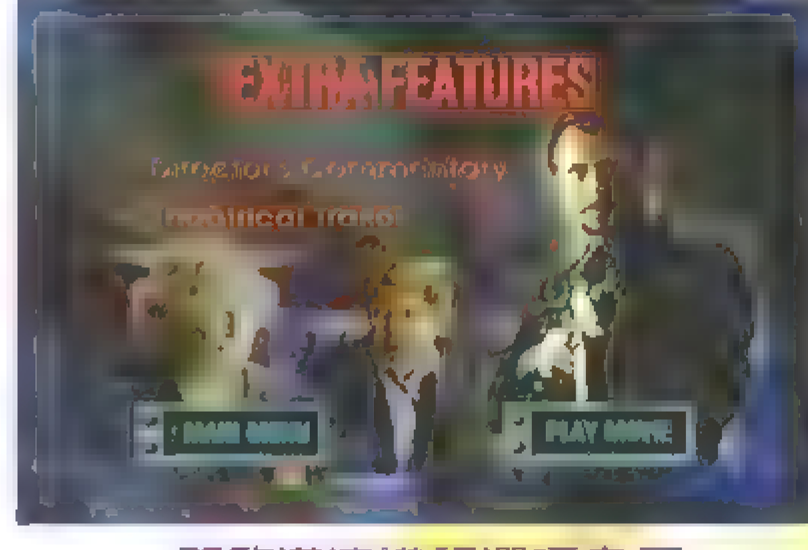






T-1000終結者的製作過程

第二種方式是將被刪除的片段（Deleted Scene）再收錄進來，讀者有看過喜劇泰斗金凱瑞主演的摩登大聖（The Mask），但你知道那副面具的由來嗎？什麼會出現在劇中的Edge City被潛水人找到？DVD就有答案如下頁。




開啟導演講評選項畫面

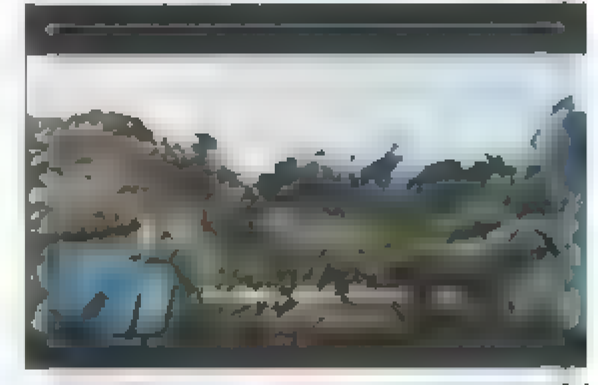
第三種通常出現在奧斯卡得獎電影上，因為電影造就了非常成就後，總得請導演或主角出來講幾句話，因此就出現了導演講評這項特殊選項，以第一區空軍一號為例，如圖所示，把這個選項打開後，開始播放電影，隨著劇情的進展，導演Wolfgang Petersen與主角哈里遜福特就一搭

唱從頭至尾講解起電影來了，這對英語聽力好的玩家來說，可說是一個很有價值的附加功能。











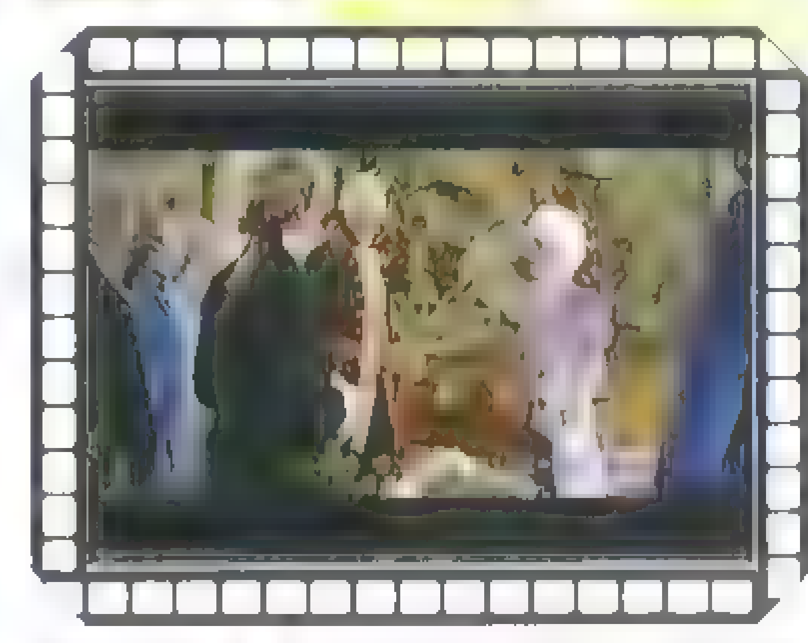
遠古時代被封印的夜神LOKI面具

## 結語

相信看到這裡，讀者們應該對DVD-ROM是否能取代CD-ROM這個問題，都有很肯定的答案了，其實以目前一台2倍速的DVD-ROM大約5000元，再多買一張硬體解壓卡加起來總計在八千元以內的價格，更何況如果你的電腦是PENTIUM II 300以上，使用AGP的VGA卡的話，使用軟體解壓程式就能得到不錯的播放效果，連硬體解壓卡的錢都省下來了，尤其到了明年，等國內各硬體廠商推出更快速的DVD-ROM以後，相信會引起一陣低倍速DVD-ROM的降價風潮，到時候，2倍速的DVD-ROM會退出市場，5倍速的價格可能在3000左右，就和今年32倍或40倍數CD-ROM剛進入市場時的價格差不多了，筆者認為，到了99年底，DVD-ROM應該可以完全取代CD-ROM，成為跨世紀的儲存媒介才是。







行文至此，讀者心中最後一個問題應是："有沒有DVD的遊戲呢？"答案是可說有也可說沒有，因為目前在美國市面上買的到DVD遊戲，都是之前已經在CD-ROM上推出過的遊戲，有些甚至只是單純利用DVD大容量的特點，把以前可能要用數片CD才裝的下的遊戲，容納在一片DVD中推出，基本上玩起來和CD-ROM版本一模一樣，當然也有比較用心的遊戲軟體對廠商針對DVD版本的推出，將遊戲作適性的加料與修改的，如Red Orb所推出的Riven（Myst的第二代），就在DVD中加入了遊戲製作過程的影片，但整個遊戲本體的內容還是和CD-ROM版一樣。




Riven的遊戲封盒

結論是，目前並沒有DVD專屬遊戲，也就是專門為DVD所設計的遊戲，但以DVD-ROM將成為取代CD-ROM成為跨世紀的儲存媒體的角色來看，擁有超大容量，多國語言，多種字幕，極佳的畫質與高互動性，這些特點都將會對遊戲的型態與製作方式產生革命性的影響，就讓我們一起迎接即將來到的DVD遊戲新世紀吧！

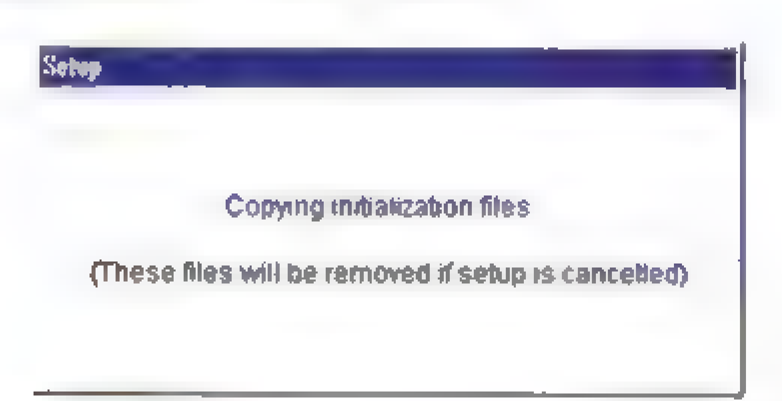
# MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲，您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中，當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

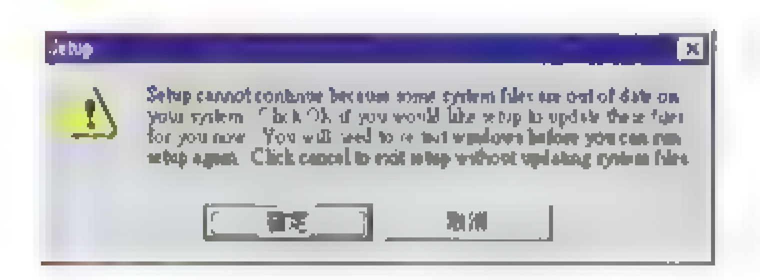
## MegaDisc 安裝說明

### 步驟（1）

首先，利用檔案總管打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。



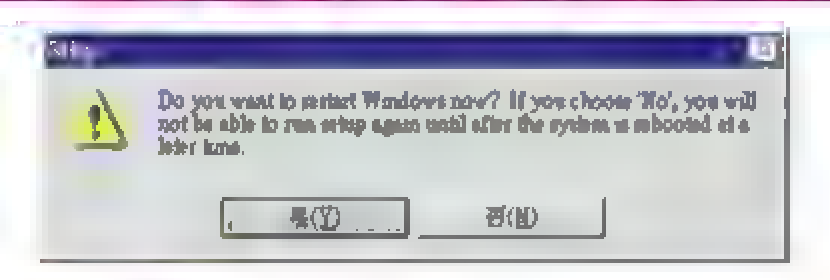

### 步驟（2）



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟3。

B.訊息內容：按下"確定"－因為你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下"取消"－不更新且離開。

**請按下"確定"進行更新，接著會出現下個訊息**



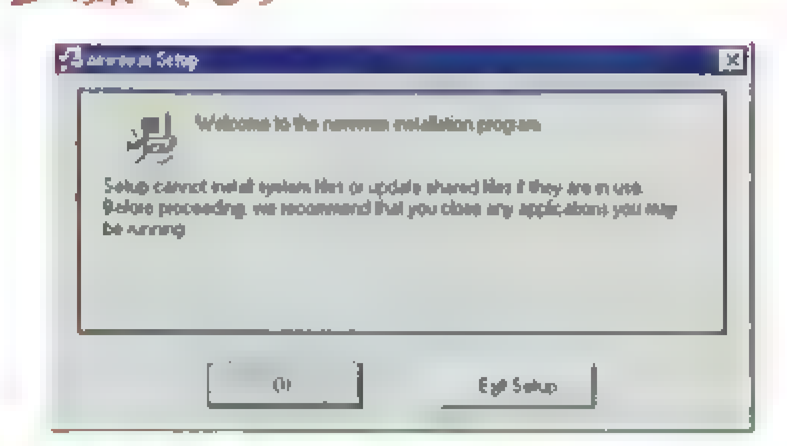

訊息內容

"是(Y)"－重新開機

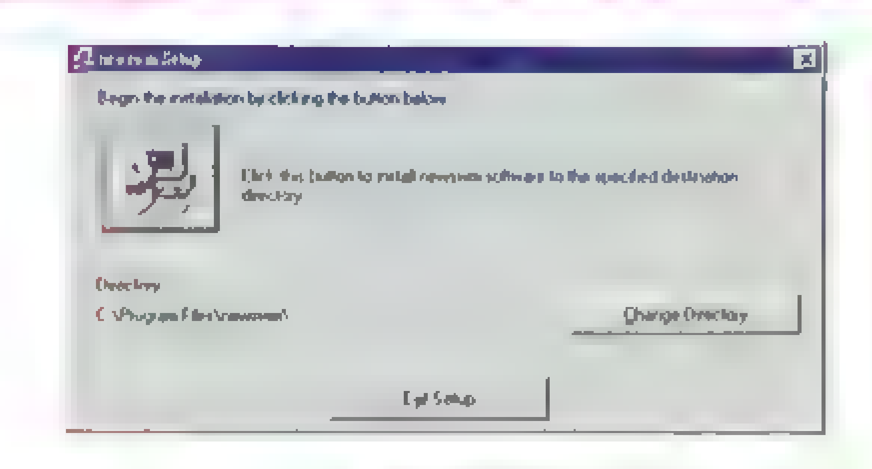
"否(N)"若無重新開機，將無法繼續安裝

**請按下"是(Y)"重新開機，開機後再次執行"setup.exe"重新安裝。**

### 步驟（3）



**按下"OK"進行安裝，接著出現下個訊息**



**"安裝圖示"－按下此圖示鈕進行安裝**

"Change Directory"－更改您所想要安裝的路徑

### 步驟（4）




安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的"newswm.exe"檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

**※注意事項：**

"開始"→"設定"→"控制台"→"顯示器"，"設定"建議將"桌面區域"調成"640×480"。

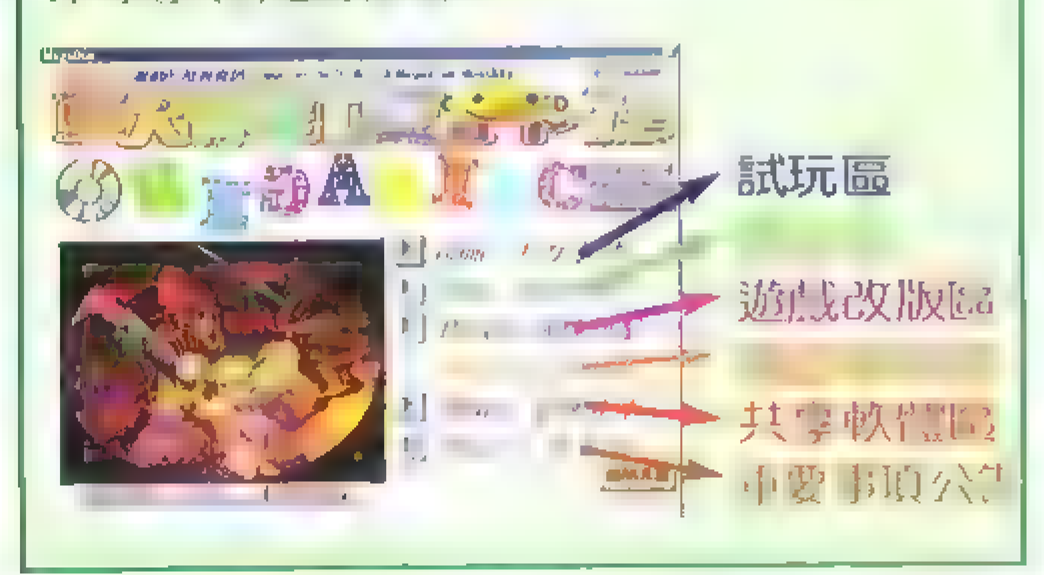
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啟動指令。

# MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啟此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常工作，請參考附註說明。

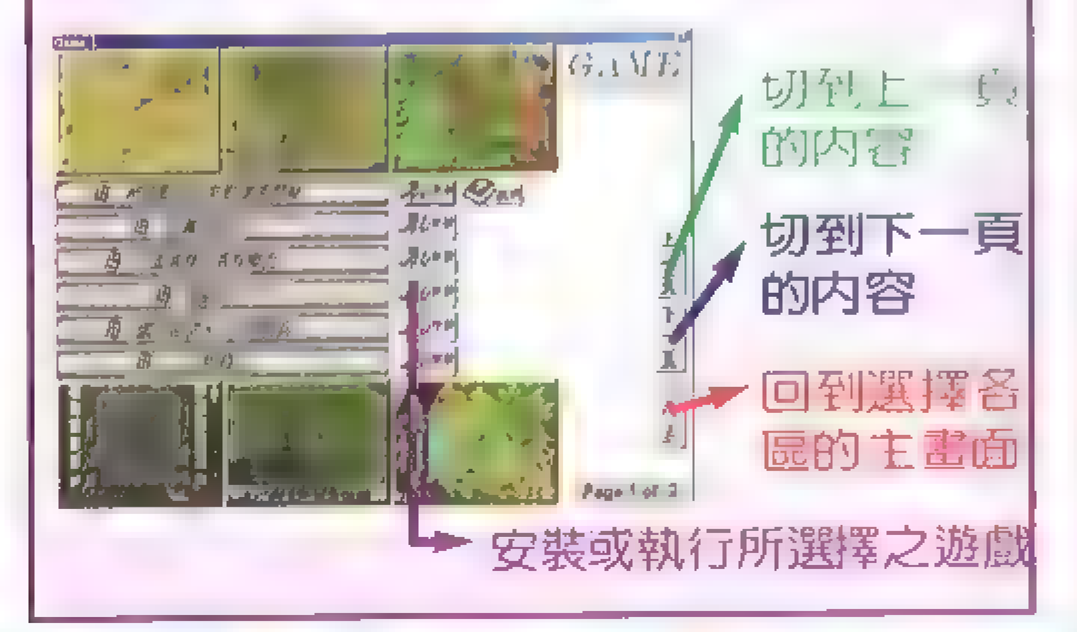
●在主畫面中，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

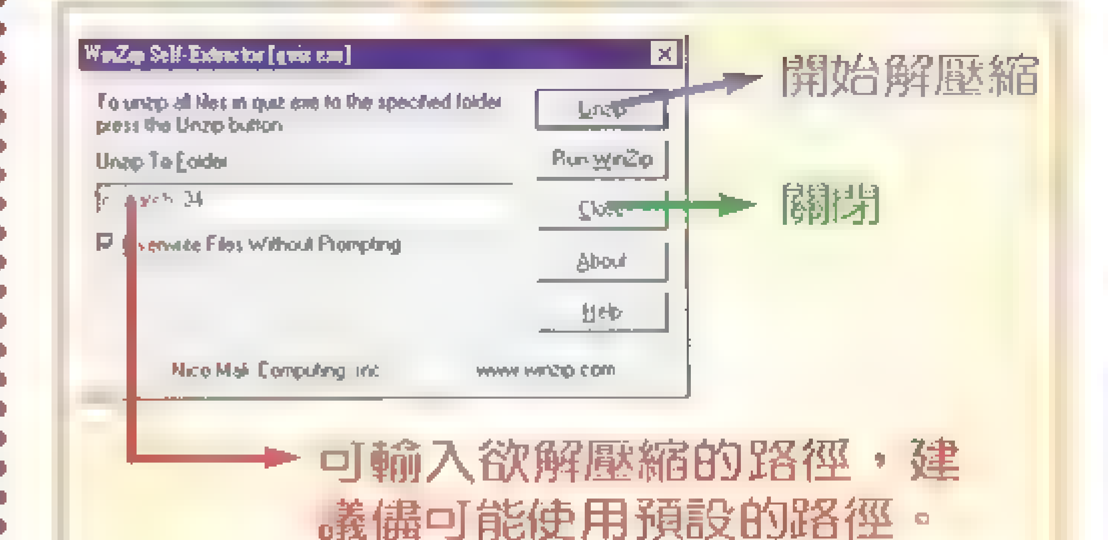



●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。

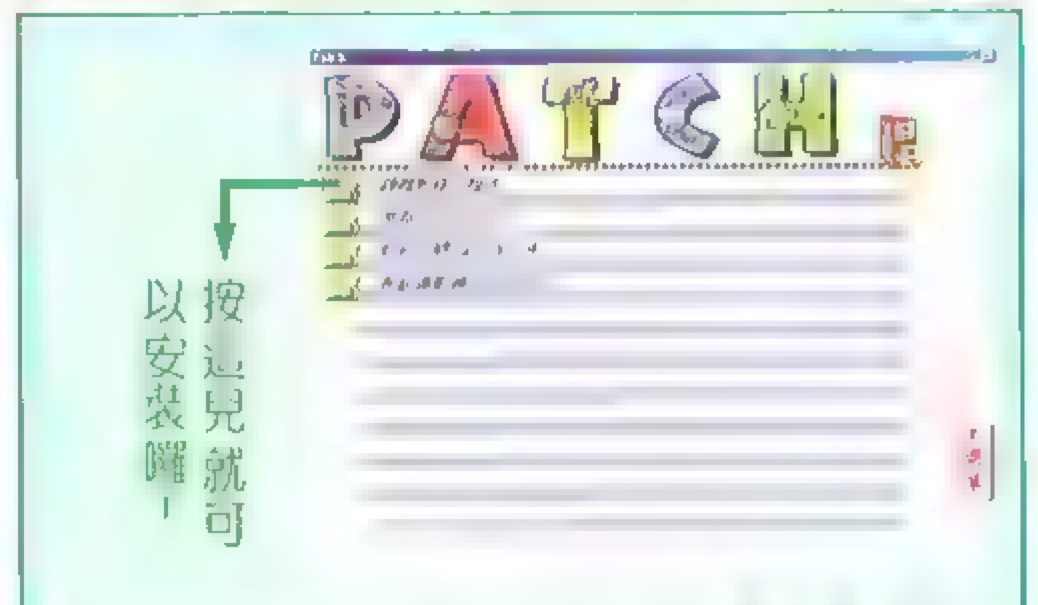
●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。




●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形。




●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc安裝說明。

(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt記放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅自修改程式內容。

(5)本刊僅負為讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(6)執行MegaDisc所需的硬體要求為：586 100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

# 遊戲操控鍵

大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲中操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔及操控設定欄。

## 絕地戰役之東戰線風雲錄　\Eastfnt\setup.exe

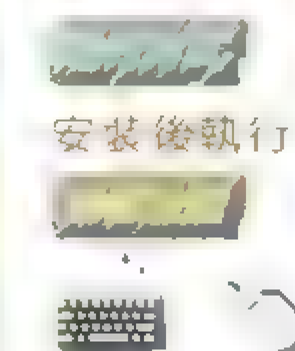


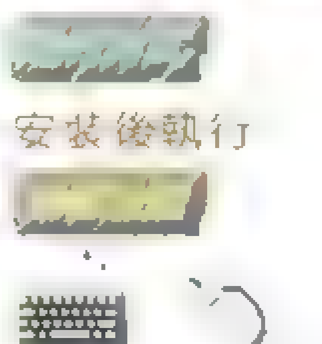


安裝後執行

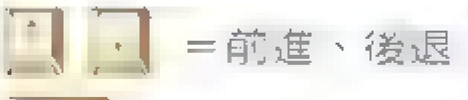
## 國王密使8：永恆面具　\king8\setup.exe



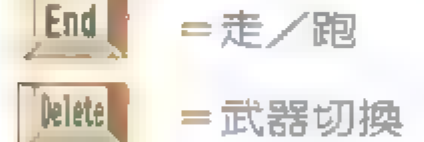




安裝後執行



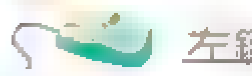














| | |
|---|---|
| ＝前進、後退 | ＝左、右轉 |
| End ＝走／跑 | Insert ＝跳躍 |
| Delete ＝武器切換 | Alt ＝收起武器 |
| Tab ＝地圖 | Esc ＝主選單 |

左鍵on物品＝攻擊／拾取／使用物品

右鍵＋移動＝視角移動

## 血祭2　\B2demo\setup.exe





安裝後執行

| | |
|---|---|
| ＝前進、後退 | ＝左、右轉 |
| Shift ＝跑 | A ＝跳躍 |
| 1 2 3 … 0 ＝武器切換 | |
| Space ＝開啓 | Enter ＝使用物品 |
| < > ＝平移 | Z ＝蹲下 |
| G ＝蹲下 | |

左鍵＝攻擊　右鍵＝前進

## 三國風雲之風雲變色　\Sango95\setup.exe





安裝後執行

F1 ＝F1功能鍵

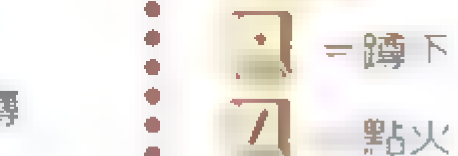
## 古墓奇兵3　\Tomb3\setup.exe

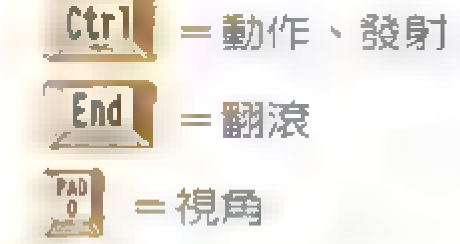




安裝後執行

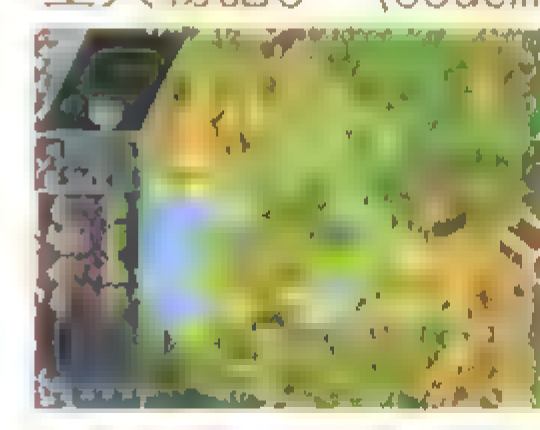






| | |
|---|---|
| ＝前進、後退 | ＝左、右轉 |
| Shift ＝走 | Space ＝瞄準 |
| Alt ＝跳躍 | Ctrl ＝動作、發射 |
| ＝蹲下 | End ＝翻滾 |
| / ＝點火 | PAD 0 ＝視角 |

## 工人物語3　\S3demo\setup.exe

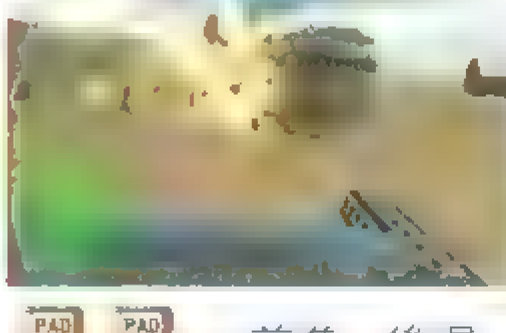


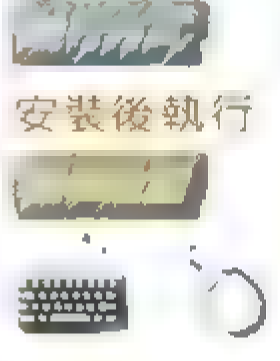


安裝後執行

## 機甲奇兵2　\Hg2demo\setup.exe



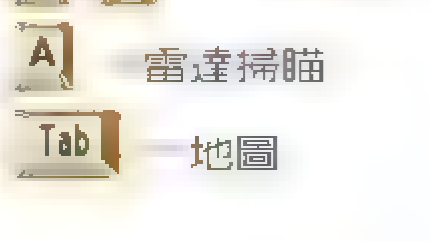




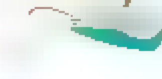
安裝後執行







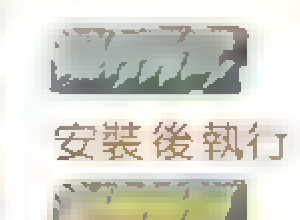
| | |
|---|---|
| PAD 8 PAD 2 ＝前進、後退 | PAD 4 PAD 6 ＝左、右轉 |
| PAD 7 PAD 9 ＝平移 | Page up Page down ＝站立、蹲下 |
| G ＝手榴彈 | A ＝雷達掃瞄 |
| T ＝目標切換 | Tab ＝地圖 |
| F4 ＝離開 | |



左鍵＝攻擊　右鍵＝武器切換

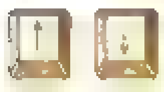
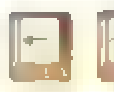
Test Drive Off-Road 2　\Tdor2\tdor2.exe





安裝後執行



↑ ↓ ＝前進、後退　← → ＝左、右轉



A Z ＝換檔　Esc ＝暫停

美國大聯盟2000　\Vr2000\hrderby.exe





安裝後執行







Ctrl ＝揮棒　Space ＝強力揮棒





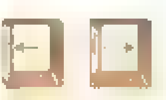
F1 ＝說明鍵　Esc ＝暫停

銀河飛龍：克林貢人　\Kngdemo\kngdemo.exe





安裝後執行



↑ ↓ ＝前進、後退　← → ＝左、右轉

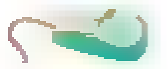


< > ＝平移　Insert ＝跳躍





Delete ＝蹲下　/ ＝武器切換



左鍵＝一般攻擊　右鍵＝強力攻擊

Beavis and Butt-head Bunghole In One　Bunghole setup exe





安裝後執行

# 遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式

## 試玩區

| | | |
|---|---|---|
| 絕地戰役之東戰線風雲錄 | Win95 | \Eastfnt\setup.exe |
| 古墓奇兵 3 | Win95 | \Tomb3\setup.exe |
| 三國風雲之風雲變色 | Win95 | \Sango95\setup.exe |
| 血祭 2 | Win95 | \B2demo\setup.exe |
| 國王密使 8：永恆面具 | Win95 | \king8setup.exe |
| 工人物語 3 | Win95 | \S3demo\setup.exe |
| 銀河飛龍：克林貢人 | Win95 | \Khgdemo\khgdemo.exe |
| Beavis and Butt-head: Bunghole In One | Win95 | \Bunghole\setup.exe |
| Test Drive Off-Road 2 | Win95 | \Tdor2\tdor2.exe |

## 3D卡專用

| | | |
|---|---|---|
| 美國大聯盟 2000 | Win95 | \Vr2000\hrderby.exe |
| 機甲奇兵 2 | Win95 | \Hg2demo\setup.exe |

## [illegible]

| | | |
|---|---|---|
| 太空邦妮 | Win95 | \Dancin\dancin.exe |
| 旭日東昇 2 | Win95 | \U2demo\u2demo.exe |
| Starsiege | Win95 | \Stardemo\stardemo.avi |
| 三國之星海風雲 | Win95 | \Ezsoft\setup.exe |
| 機甲戰士 | Win95 | \Hemos\hms_open.mpg |




／生蠔法蘭克

各位讀者大家好！不知不覺的一個月不見，世界上又發生了好多的大事！像前一陣子的颱風肆虐到最近的流星雨奇觀，無怪乎記者這行永遠有事情可以八卦！當然，最近最為火熱的話題，莫過於年底的三合一大選了。記得從前幾年桃園縣長補選大戰開始，網路不知怎麼地，就成了候選人的必爭之地，大概大家認為高科技的發展會影響未來的世界，所以不斷地想介入吧！諷刺的是建設高科技世界的人，都是有理想、在背後默默工作的人；而財團和政客大多只是來分一杯羹而已。而隨著選戰的白熱化，網路上各種不負責任的抹黑言論和信件也開始滿天飛了！其實不知道從什麼時候開始，網路的匿名特質就一直是有心人利用的目標，生蠔法蘭克為此人為感嘆，在這次選戰中某些政治人物連公開發表言論，都可以表明：他的話拿不出證據，但是他就是要講。看到此法蘭克也只有傻眼的份了！想想如果今天有一位科學家告訴你地球馬上要被慧星撞到，但是他拿不出證據，過二天就知道了；如果有一位工程師告訴你，某個建在斷層山坡地上的飯店絕對安全、不會倒塌，但是他拿不出證據，只要地震的時候你趕快住進去就知道了…等等的話，我相信世界早就大亂成一團了！所以我們有良知的學子上網路，一定不能被只會動口騙錢的政客帶壞，有一分證據才說一分話！沒有內容的口水戰只會讓你變成和綜藝節目主持人一樣時嘰八卦，但是不會增加你的能力和智慧。希望看這個專欄的讀者們未來都會是有能力有智慧的人才！

扯聊了這麼多，現在讓大家把眼光再度放回網路上。一個網站要怎麼樣才叫好網站呢？這個問題的解答雖然是因人因時而異，但是卻有一些標準可以參考！最近國中小學的網站寫作課程也慢慢變多了，法蘭克在此為各位稍為提一下幾個原則：

(1)確認網站設置的環境：如果您的網站是會有許多人看的網站，而且很不巧地，您的對外網路不怎麼快，就不要放太多圖片占頻寬。前二個月颱風來的時候，中央氣象局總局的網站，就成為最佳的負面示範！原本的網站從來沒有接受過大流量的考驗，所以放了一堆圖。結果颱風一來，大家都想看雲圖、想得知最新消息，一天之內有數十萬人次來看，所以整個網路就塞死了！還好氣象局也臘人才多，一下子就換上了「精簡版網頁」。另一個更難看的單位則是人事行政局，大家為了看明天要不要上班上課，所以拚命地找這個網頁，後果是原本就不高的頻寬一下就吃光光了，沒人看得到網頁的內容…這些都是沒有考慮週詳的結果。

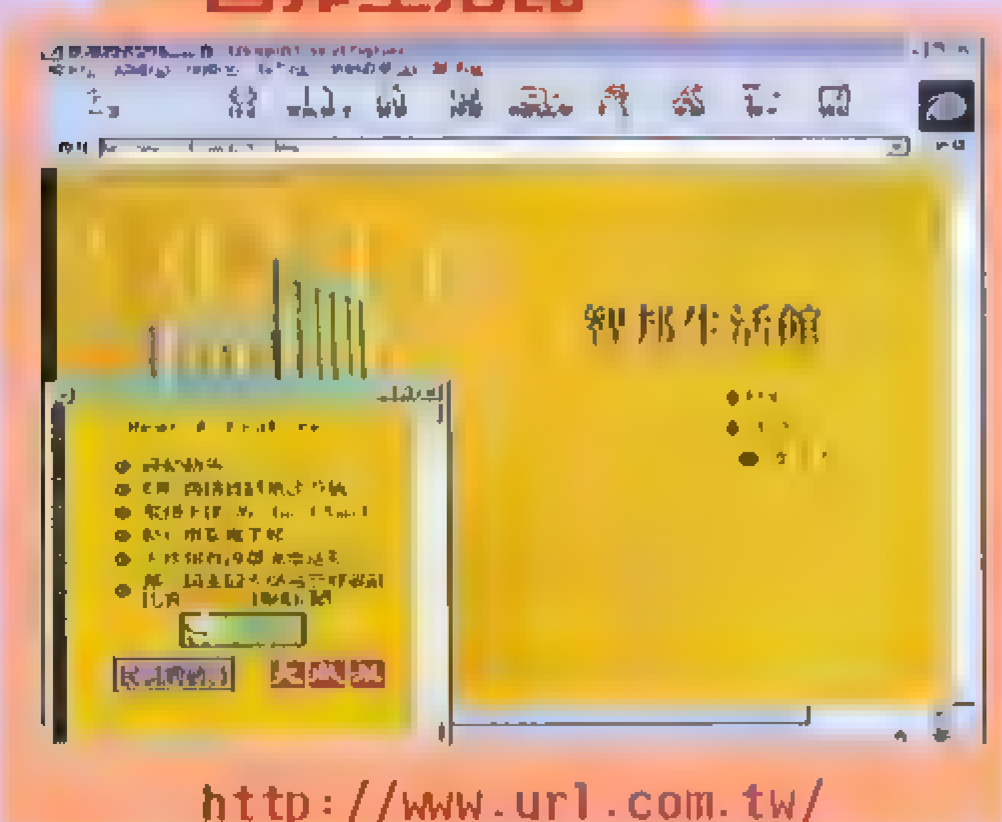
(2)KISS原則：唉呀，怎麼法蘭克教起大家打波了呢？大家可別誤會哦！這個KISS原則可是國外知名網路專家一致認同的哦！全名是Keep It Stupid & Simple，意思就是請網頁作者保持網頁簡單、主題顯著、資料量少，不要沒事放一堆大圖片，讓人一等就要等五分鐘；也不要沒事強迫別人聽歌，讓使用者的其它網路程式變慢。當然，在此原則之下，許多會破壞畫面、浪費下載時間的跑馬燈以及其它常常讓使用者當機的JAVA程式也都最好不要用！它們除了浪費時間之外，通常不會讓您的站顯得更特別。因為使用的人可能比台灣人口還多，反而成為俗不可耐的爛技巧。

(3)注重內容：其實這點才是最重要的！很多人的網頁莫名其妙地就愛放個動畫，做個計數器，外加一點聲音等等用一些怪技巧，好像怕人家不知道他會這些玩意一樣，但是網頁內容卻亂七八糟，徒然浪費網路頻寬及大家的時間。像此類網頁沒事是最好別看！（當然，如果是作業的話又另當別論了）網頁的內容最好要有獨門的八卦消息或密技；而HomePage的製作要能突顯網站的綱要，一頁之中不要放太多內容，以免讓玩家等太久等等，都是一個體貼的好站長該為大家想想的！

最近有關於WWW還有一個更令人關切的新趨勢：就是網際網路入門服務…雖然這麼說有點不切文意，但是在功能上卻比較精準。目前大家在上網的時候如果要用到E Mail、檔案搜尋、網頁搜尋等功能的時候，大多要用到相對應的程式，比如檔案下載和搜尋就會用FTP或ARCHIE，而E Mail就會用到Becky、OutLook、Pegasus等軟體，但是這些軟體都要另外設定，而且不是每一套您都會用。更糟的是，如果今天您在一家網路咖啡店，或在別人的

公司臨時要上網看一下電子郵件，那麼這些有關於帳號密碼、郵件位址等等的設定，一定會讓您想要砸了電腦！所以就有許多的人想到：如果這些東西全部都能用瀏覽器一次解決那該多好呀！而使用ISP上網的人最大的惡夢，就是如果有一天您不再使用這個ISP公司的撥接，您的信箱就很可能不保！要再通知親朋好友們換信箱，是多麼累人的工作呀！所以像Yahoo!等公司就開始了一連串的工程來達成這些目標，這些工程的目的只有一個：就是讓您以後上網，只要連上他們的網頁，就要什麼有什麼。而且可以得到最新的網路資訊，再也不必跑到別人的網頁去了！這類的網站也有人稱為入門網站，通常是包括了網路搜尋引擎、電子郵件收發等功能的網站，像Yahoo!就是一個例子，而國內的KIMO網站、智邦生活館、PCMail網站等等也都是走向這個路線的幾個大站。如果您只想要一個新的、免費的電子郵件信箱，這類網站就是您最佳的選擇，讓您無論何時都可以上網收發信件；而如果您覺得每次上網找網頁，都不知道那個好看，或者是臨時想上網查個什麼東西，卻每次迷路，這類網站也絕對是您忠實的顧問！現在就讓我們來看看幾個網站吧！

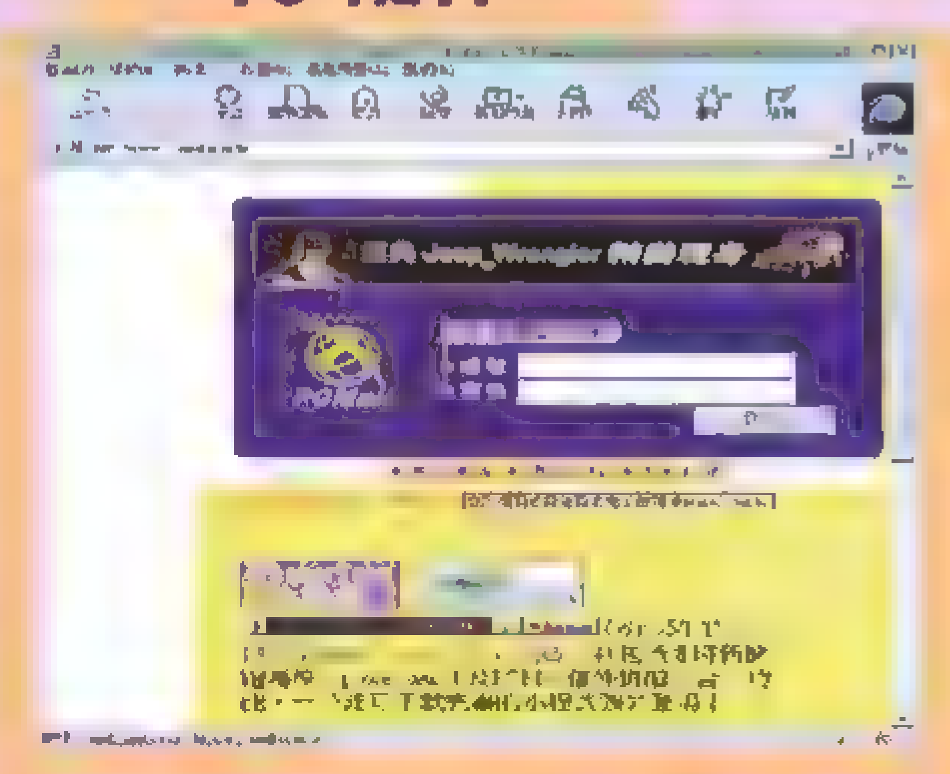
## 智邦生活館




http://www.url.com.tw/

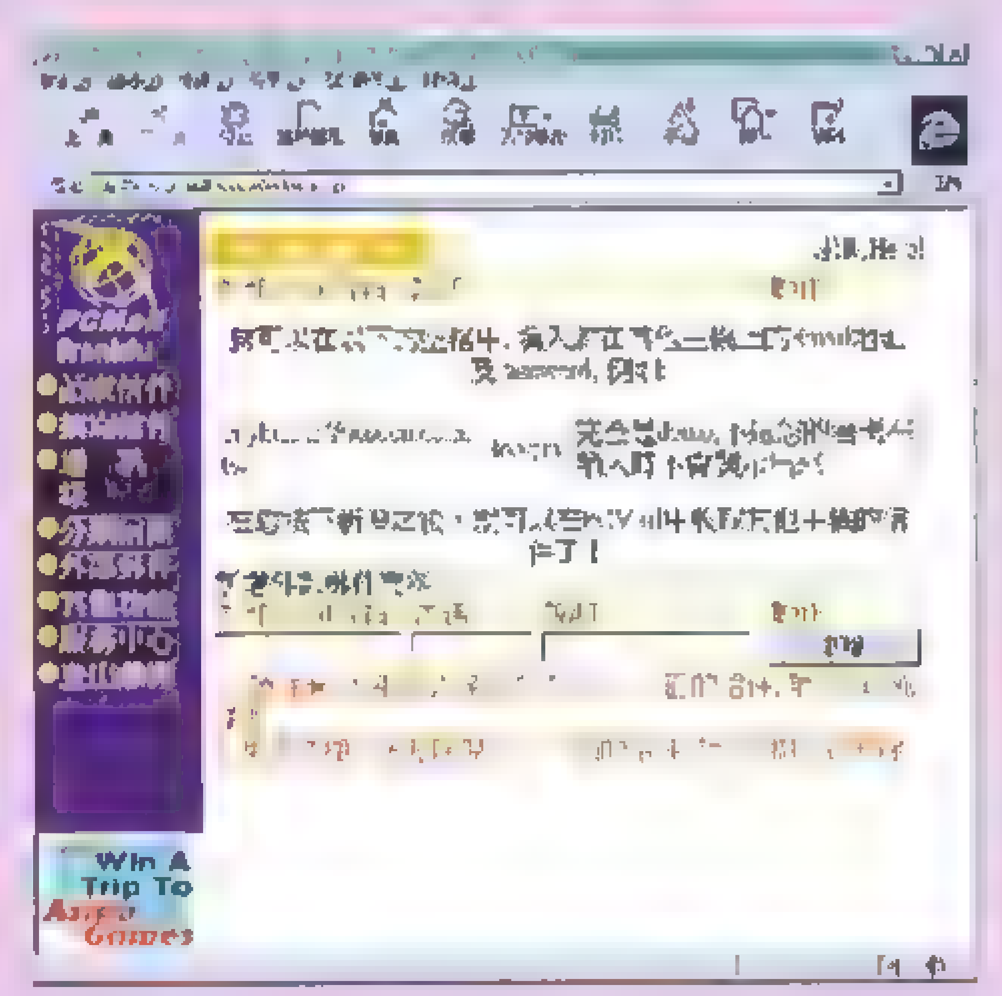
說起智邦公司，如果看倌您不知道Accton公司的話，那您就有遜了！（註：友訊，DLINK和智邦同為台灣二大網路設備製造商），身為台灣網路硬體設備大廠，當然能弄出一個走在時代尖端的網站！智邦生活館就是一個很早就成立的多功能服務站台！除了有免費的終身E-Mail帳號可以申請之外，也有各式即時商情，以及網路上所有可以找到的知名媒體即時新聞等，可說是應有盡有！而且智邦生活館館規也相當不錯，所以不會像某些惡名召彰的免費電子郵件信箱一樣，沒有人要收從那些地方發出來的信。這也是選擇免費電子郵件信箱要注意的一點！要是您申請了信箱帳號，結果卻沒人肯收您的信的話，就白費工夫囉！

## PC Mail



http://www.pcmail.com.tw/

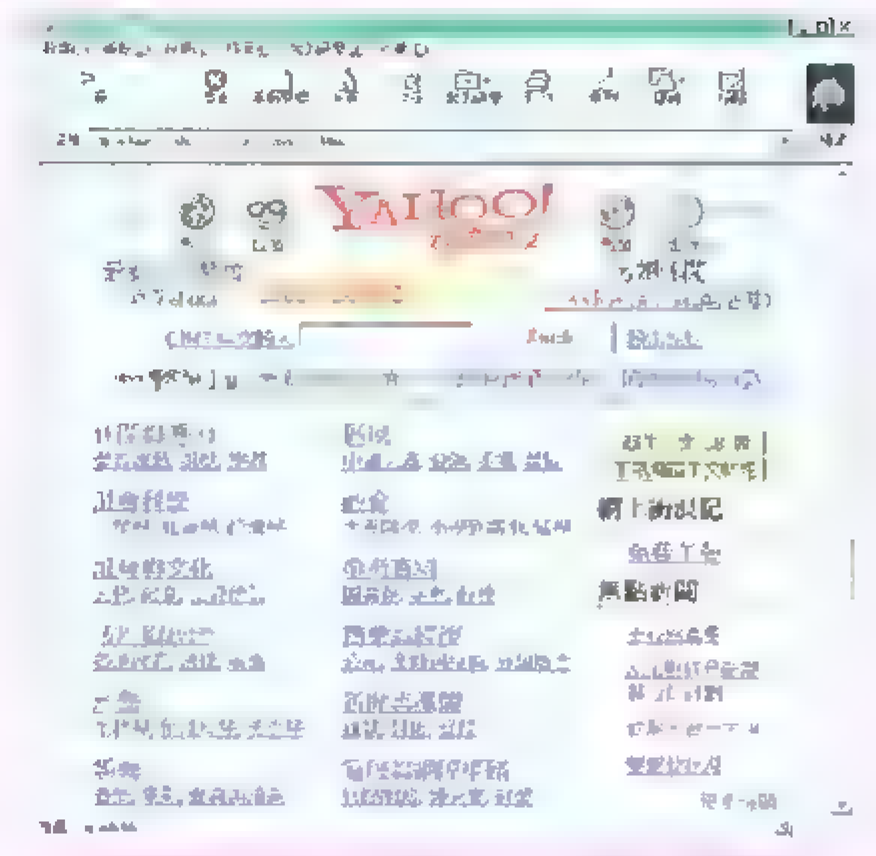
PC Mail是由秋宇公司所研發的一套…姑且就稱之為軟體好了！這個網站等於是個免費的電子郵件位址申請站台，再加上一套以Web為使用介面的讀／寄信程式！在國內的網站內算是一等一的好用哦！PC Mail提供了免費終身的電子郵件信箱，以及一個Web Based Email程式，所以您就不必再利用什麼OutLock（又卡住了）／Netscare Mail（網路真可怕信件軟體）設定一大堆參數後才能讀信了！（生蠔法蘭克按：這些詐名就是一些覺得OutLook和Netscape Mail不好用的玩家沒事亂取




的）所以無論是您身在天涯海角，只要手邊有中文Windows或中文的UNIX就會有Web瀏覽器可幫您收取／寄出您的所有電子郵件哦！且不限於PC Mail的帳號可使用它的Web Based E mail，連您在Hinet，SeedNet等等ISP的電子信箱也可以用瀏覽器讀取

哦！本站的功能簡易好用，已擁有大批的愛用者。

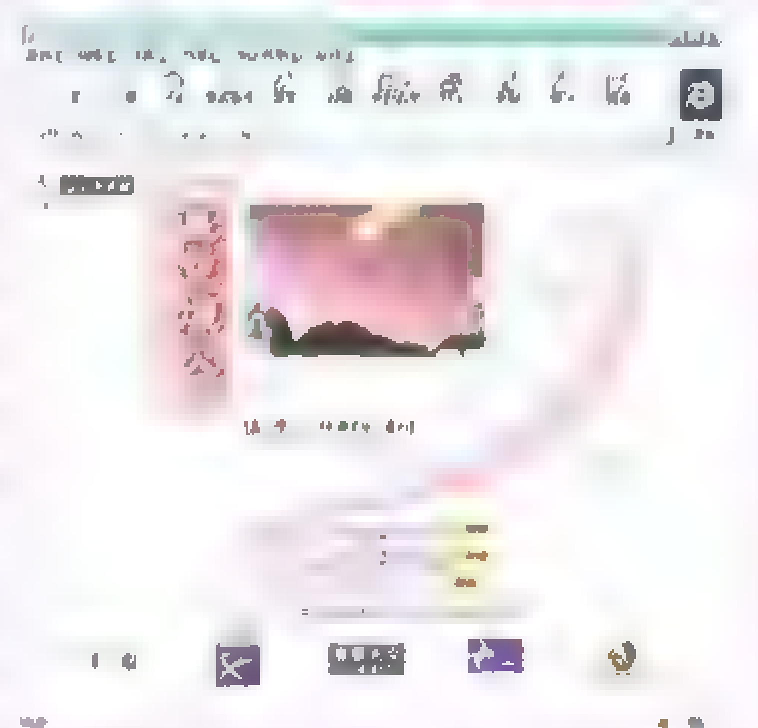
當然，說到入門第一站，像蕃薯藤、kimo、Yahoo等等的老台一定是上上之選！因爲一個強而有力的搜尋引擎，以及其下編排的目錄，才是讓玩家們可以很快在網路上找到好玩資訊的最大功臣！這些大站目前都正著手在提供入門網站該有的E-mail等等功能，而除了土生土長的蕃薯藤，中美混血的kimo之外，在美國出生的Yahoo也終於有了台灣中文版。看來Yahoo有個華人老爸也是一件好事！一個搜尋引擎要轉爲入門網站第一件要務，就是要加上許多的八卦新聞／商業資訊和文化報導等等訊息，如果大家覺得英文的Yahoo用得很不順，請趕快試試中文版的Yahoo！在短時間內，這三個雄霸國內的第一網站，一定會有短兵相接，開始搶使用者的動作出現，也期待這種競爭能爲所有的玩家們帶來更好、更方便的使用環境！



http://www.yahoo.com.tw

## 本世紀最大的天文秀

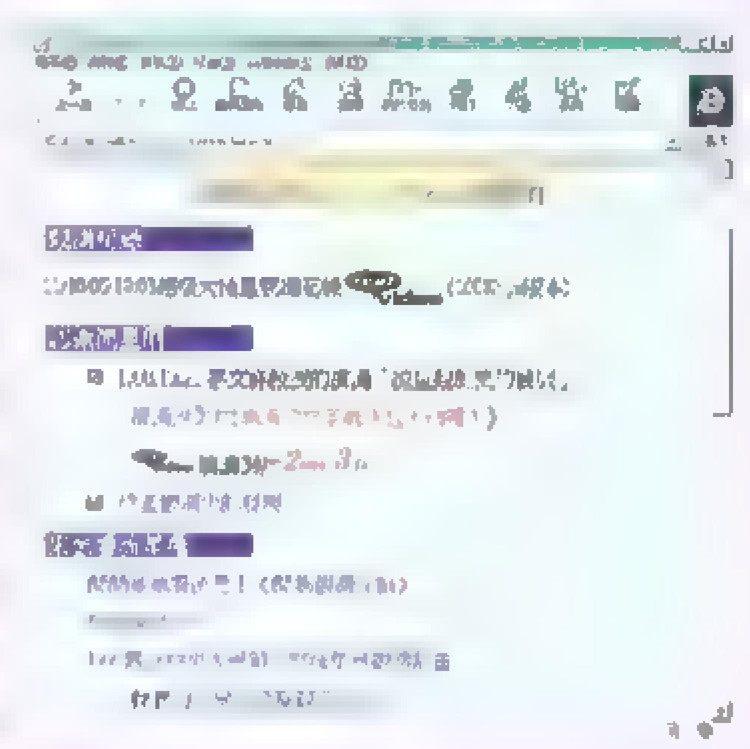
獅子座流星雨終於在十一月十八日登場，不知道您看到了幾顆流星，許了幾個願呢!?不過由於法蘭克小時候，在哈雷彗星來的時候曾經被該死的媒體和科學家的錯估給騙了，所以抱的希望其實也不大！而且法蘭克可是從16日開始就日夜顛倒地在北海岸無人的黑暗沙灘上觀察（這都要感謝中央氣象局的站台讓法蘭克知道18日當天北部天氣會變差），要是不知情的人大概還以爲法蘭克是偷渡客哩！不過收獲算不錯！還看到了幾顆非常大的流星在空中爆開解體的壯觀畫面！話說法蘭克的另一好友，冒著18日的風雨飆車到玉山塔塔加鞍部，一路結緣走上山，吃了很多免費火鍋也看了很多流星！當然，如您剛好錯過了這次的流星雨，網路上也可找到很多的資料哦！從美國太空中心、澳洲的天文台、日本和歌山天文台、中央大學天文研究所等，都有很好的畫面哦！現在就讓我們上網看看吧！



網址：http://vm.nthu.edu.tw/science/show/leonids/

有力的區就是清華大學的清蔚園網頁，在這個網頁中，很詳細地列出了和流星雨相關的知識，讓您知道爲什麼獅子座流星雨會如此地知名，並且也有一些觀測記錄。

而右方的圖就是中央物理的天文網頁了。中央大學前年在玉山旁的鹿林山購地成立了天文所的分部，有一個相當不錯的天文台，因此在這個網站中除了有觀測方法、觀測紀錄外，也有火流星的實況錄影哦！由於是使用RealPlay的動畫檔，因此modem不夠快的網友大概得多忍耐點了！



網址：http://milkyway.phy.ncu.edu.tw/meteors/

## 網路上另一種的病毒 與網路的結合

### 奇妙的經驗

世界上沒比傳染病更可怕的東西了！登革熱、

腸病毒等都是人人聞之色變的傳染病。電腦這玩意雖然不是生命體，但透過程式設計，卻也創造了能夠暗中破壞您資料的電腦病毒！其實就資訊安全的觀點來看，電腦病毒的功能和使用的手段是千變萬化的！就以Internet來說，只因這項新的媒體的出現，讓許多專家都開始擔心網路和密碼安全的問題了！舉個最明顯的例子，長度超過64bits的DES編碼本來應該算是安全的，但上次全世界的個人電腦和工作站一起通力合作，竟只花了一個半月，就把比賽單位所設的明碼給解出來了！假設今天這解碼程式不是您自願要加入，而是利用病毒的方式散播到每台上網的電腦上，平時就偷偷利用您的電腦來解碼，等到您一上網就把結果偷偷回報中心，成千上萬的PC一起通力解開某些電子交易系統的密碼（比如…國民安全卡的密碼!?這張卡絕對是個大災難，大家千萬不要被政府和財團騙了），結果就是歹徒利用一個多月的時間，就可不花一毛錢解開一堆人的帳號密碼，偷花他們的錢！這是多可怕的事呀！前陣子在法蘭克自己的BBS站上有人閒聊時問了個問題：

無聊用netstat看我的95，居然發現有從ERANet連上來的connection叫出NetXray，還發現他正在傳東西！從netstat看出來分別是連上Win95的port 520及521 telnet local host 520發現是HTML趕緊叫出netscape…

然後http://localhost:520挖勒！居然是C碟的list，還可以upload!再試port 521，這個更狠…你打什麼就run什麼!!如果打DIR就會C>DIR…

趕緊試了一下，不是Back Orifice…那這是什麼？

剛剛重開機，520/521又正常了（connection refused）…

原來是法蘭克一位頗有網路經驗的網友，無聊的時候打開了一套叫NetXray的軟體想看到所有流經他電腦的封包，有沒有什麼怪問題。卻不巧讓他給發現了有人從ERANet連上他的電腦，這位網友平時並沒有打開任何服務，理論上來說是不可能有人可以對他連線的，而且更怪的是連線埠號碼520,521通常根本沒人在用！所以就動手檢查了一下，發現原來是一個木馬型的病毒，只要您一中了它，連線埠520,521就會開始接受外來的指令，這樣一來，您的電腦裡無論放著什麼資訊，大家都可以不費吹灰之力地取得了！如果遇到比較狠的人，可能還會順便您把硬碟給消了！這是多麼可怕的事呀！這類的病毒最有名的除了信中提到的Back Orifice之外，還有這位網友所中的NetBus，利用這種工具可以毫無阻礙地偷取別人電腦裡的資料，活像007一樣。大家想必也有個疑問：這些鬼玩意到底是怎麼進入我的電腦的呢？

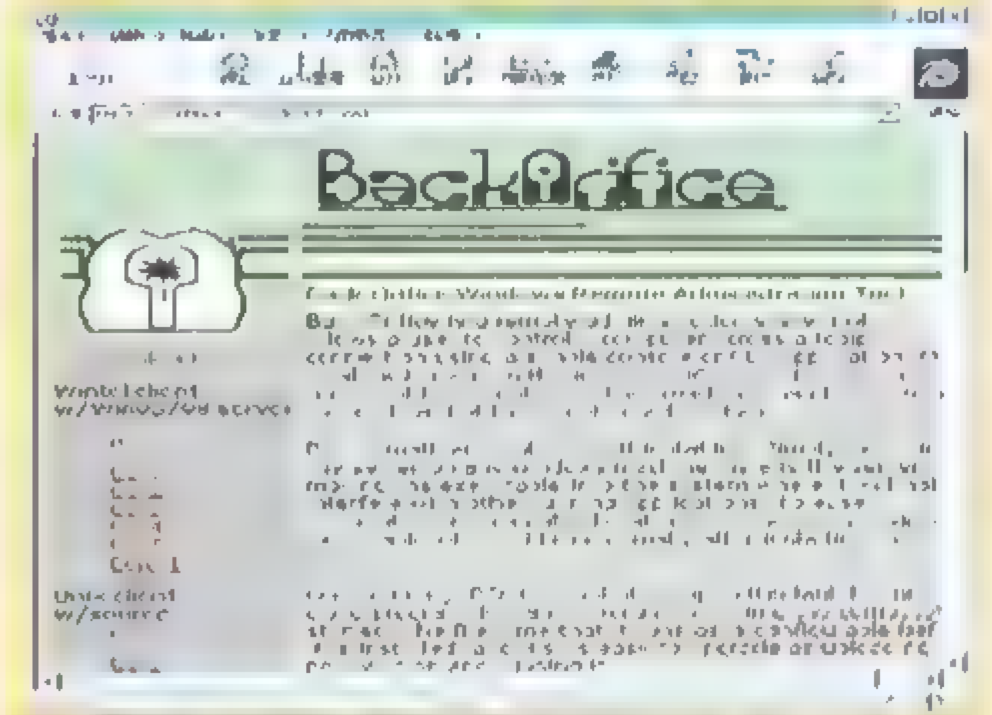
以下就為各位簡介一下中標的原因和解決之道吧！

## 解決之道

其實說穿了，這二套軟體都有點無辜，因為它們都不是專門用來盜取資料、破壞別人電腦用的。相反地，BackOrifice和NetBUS其實是一種小又方便的遠端遙控軟體！可以讓您遙控遠端的Windows系統，便於進行系統維護！可是在有心人的包裝之下，它們可以藏身於各種軟體／Plug In套件／電子信件之中，只要您從網路上取得這些東西，並且執行，您的電腦就從此門戶洞開了！事實上，所有要在網路上散布的病毒不外乎都是這幾種模式！

第一種：就是偽裝成可愛的免費軟體，無論是養羊／某種瀏覽器套件／某種即時動畫播放軟體等等。不要以為您只要拿「原廠」的軟體就不會出事！如果今天您在某個網頁上看到一個好像不錯的動畫，下面還標註了「本動畫需要由Quick Time Movie軟體播放，按下此鈕即可取得此軟體」之類的話，大部分的使用者都會按下這個鈕以取得新版的Quice Time。一般情況下，這個按鈕會帶您前往Apple的網站取得Quick Time。

Back Orifice網站




http://cultdeadcow.com/tools/bo.html

但是如果駭客們有心騙您，那麼您可能就會被帶往另一個位址不同，但是長得很像的網站！不用說，上頭的Quick Time Movie自然是加料修改版囉！

Net Bus網站



down.html

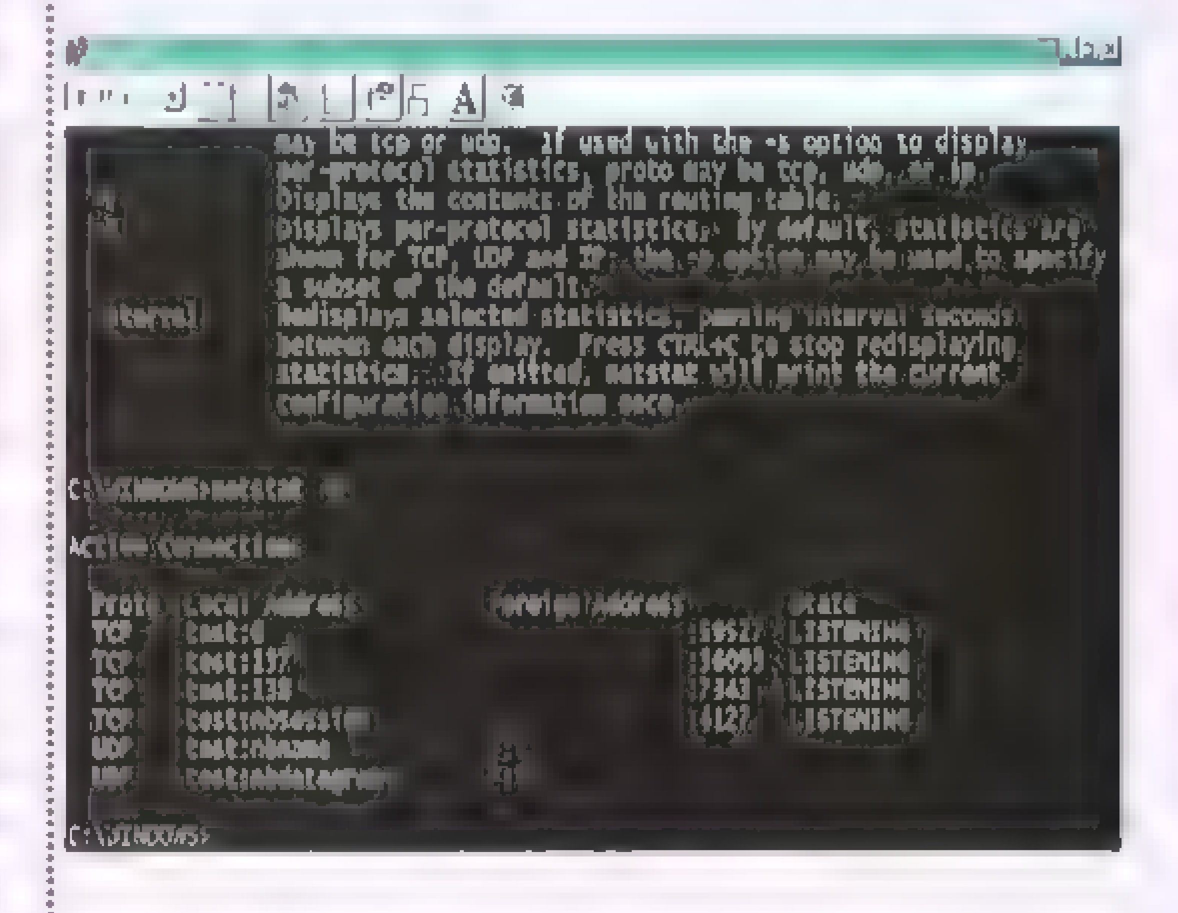
第二：附在E-Mail之中，電子信件可以夾帶檔案，的確是很不錯的一件事！不過要是您管不了裡面的檔案到底放了什麼東西的話，那麼事情不就大條了嗎？尤其是Netscape和IE所附的讀信軟體最爲誇張！竟然還留有後門，可以趁您不注意的時候偷偷執行這種夾帶進來的檔案！所以駭客們只要僞裝成人種結夠，寄一大票垃圾信件出門，每封裡面都夾帶了「聲色俱全」的人種目錄，您爲了看一下這些目錄，可能就會從此被人反過來「偷看」囉！還好寫作病毒的人沒有對Internet非常熟悉；否則的話，還有可能會自動把傳統的傳染動作，改成利用偷偷自動發E-mail出去陷害別人啊！

第三：各種無所不在的「方便之門」，這種本意是讓使用者可以方便做某些事情所留的後門，但是讓駭客利用起來自然是更加方便啦！還記得法蘭克從前爲大家介紹的，許多有關於CGI、ASP、JAVA、Cookie等等的漏洞嗎？如果未來程式設計師，仍然保留了這種輕忽的態度，法蘭克向各位保證，仍然會有許多的病毒利用這些管道傳播的！比如說原本JAVA語言，是不允許隨便接觸到比較低階，或者是虛擬機器以外的東西的（包括了您的檔案，位程式碼等等）。但是就偏偏有些公司的程式設計師要開個後門讓JAVA可以讀到您的檔案系統，如此一來，您連看個網頁的安全性都沒了！只要有JAVA的網頁，您就要小心是否會有人在上頭放一道Format的指令囉！像微軟公司的Office系列、IE系列就是有最多這類後門的軟體了！微軟公司每次都想到一些讓人啼笑皆非的手法解決這些問題：讓使用者自己決定要不要開放。好像這麼一來責任就不在他們頭上似的…。問題是當使用者接到一道「請問您要不要接受OOXXS~~的寫入／讀取？如果回答不，則可能無法觀看本網頁」之類的錯誤訊息時，又有誰來告訴他們該開還是不該開？To be or not to be，that's a question！

那麼，我們要如何才能避免這些無所不在的搗蛋鬼呢？第一：當然是要從注意自己的系統環境著手！法蘭克在前面的介紹中說得很明白了，不拿來路不明的軟體來裝，不使用留有太多後門的軟體來收信或瀏覽網頁

第二：如果在某網站上看到您喜歡的軟體，請不要隨便點了就開檔！請再利用Yahoo等知名的搜尋引擎帶您到發行該軟體的公司取得「正廠公司貨」才安全哦！

第三：您也可以利用許多現成的工具來檢查您的系統哦！比如筆者的朋友所使用的NetXray就是專門針對乙太網路使用環境所設計的統計偵測軟體，在這種軟體面前，所有偷開的後門都無所遁形哦！不過對於使用數據機上網的讀者們來說，使用某些scan的軟體或95本身的系統工具應該也夠了！現在就爲各位再介紹一下95及98/NT下都有提供的網路工具叫做netstat，這個指令是由UNIX系統而來的，可以顯示出您的系統連線情況是如何的。在連上Internet的情況下，打開MS-DOS視窗輸入netstat -a後就會顯示出如上圖的情況，它會把您的電腦上開放的連線號，以及正在連線的埠號列出來給您看！只要網路上有任何人正和您連線，他的




位址就會被顯示在列表中的Foreign Address欄。當然，如果您和別人連線也會顯示出來的，我們特別要注意的是，左右最後都標有listen的連線埠，這代表了此連線埠準備接受他人連線進來！正常來說只會有0,137,138,以及nbsession等網路芳鄰使用的埠會列出來，如果您有開FTP伺服器，則會再加上Port 21，如果您有開Web伺服器則還要再加上Port 80，如果莫明奇妙地跑出您從來沒有開過的Port在等待連線，就代表您中獎囉！

# 現在訂閱




最是時候

遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE

軟體世界

PC CHAMP

全球資訊網http //www swm com tw/

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

8 0 6 □□

高雄郵政 18-69 號信箱

**軟體世界雜誌社　收**

寄件人：

姓　名：

住　址：

□□□-□□

# 軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

## 國內讀者訂閱

- ☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
- ☐ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元

## 海外讀者訂閱（限訂一年）

### 亞太地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

### 美加地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

### 歐洲地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第 ____ 期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC
信用卡號：____
信用卡有效期限：____ 年 ____ 月
訂閱日期：1998年 ____ 月 ____ 日，訂購金額：____ 元整
信用卡持卡人簽名：____（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：____（此行由本公司填寫）
訂閱人姓名：____（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：
聯絡電話：(O) ____ (H) ____
收書地址：____

## 軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：
07-8150988轉263
☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992

### 訂閱須知

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。
②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。





## 郵政劃撥儲金存款通知單

| | | |
|---|---|---|
| 收款 | 帳號 | 4 1 9 4 1 8 8 5 |
| | 戶名 | 智冠科技（股）公司 |

新台幣

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加「整」字）

| 經辦局收款戳 | 寄款人 | |
|---|---|---|
| | 姓名 | |
| | 通訊處 | □□□-□□ |
| | 電話 | |

寄款人代號


## 郵政劃撥儲金存款通知單

| | | |
|---|---|---|
| 收款 | 帳號 | 4 1 9 4 1 8 8 5 |
| | 戶名 | 智冠科技（股）公司 |

新台幣

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加「整」字）

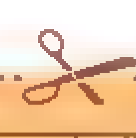
| 經辦局收款戳 | 寄款人 | |
|---|---|---|
| | 姓名 | |
| | 通訊處 | □□□-□□ |
| | 電話 | |

寄款人代號


## 郵政劃撥儲金存款收據

| | |
|---|---|
| 收款帳號 | |
| 存款金額 | |
| 電腦紀錄 | |
| 經辦局收款戳 | |

寄款人收執聯



806□□

高雄郵政18－69號信箱

軟體世界雜誌社　收



（免貼郵票）

寄件人

地址：

□□□□□



## 通　訊　欄

## 雜誌訂閱價目表

| 原　價 | 新訂戶 | 續訂戶 | 掛號費 |
|---|---|---|---|
| 一年12期 NT$2388 | NT$1980 | NT$1800 | $200 |
| 二年24期 NT$4776 | NT$3800 | NT$3350 | $200 |

| | 新訂戶 | 續訂戶 |
|---|---|---|
| 亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲） | NT$5100 | NT$4800 |
| 美　洲 | NT$5400 | NT$5100 |
| 歐　洲 | NT$5700 | NT$5400 |

◎訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

## YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶　□續訂（訂戶編號NO.＿＿＿＿）
●年齡：＿＿＿＿　學歷：＿＿＿＿　職業：＿＿＿＿
●聯絡電話：
●寄書地址：
●訂閱期數：＿年＿月＿期到＿年＿月＿期，共＿期
●訂購其他產品：□過期雜誌　□遊戲軟體

| 名稱（期數） | 數量 | 金額 |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

★以上資料請詳細填寫
★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫
★102期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

## 讀者個人資料

1.姓別：□男　□女　　年齡：＿＿＿＿＿＿
[illegible]
3.職業：□學生□軍□公□教□警□工□商□資訊□傳播□服務□製造□自由
4.是否為本雜誌的訂戶：□是　□否
[illegible]
□展覽會場□唱片行□百貨公司□漫畫店
[illegible]
[illegible]
□10000（含以上）
8.接觸遊戲的時間：□1年以下□1～3年□3～5年□5～7年□7 [illegible]
9.最喜歡的遊戲的類型（可複選）：□角色扮演□動作□冒險 [illegible]
□戰爭□戰略□智育□解謎□模擬□運動□博奕□教育
10.您此次購買的雜誌為第＿＿＿＿期

## 對本雜誌的意見調查

你最喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：＿＿＿＿＿＿＿＿
最不喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：＿＿＿＿＿＿＿＿
對雜誌內容的意見：
理由：＿＿＿＿＿＿＿＿
是否上過本雜誌的網站（http://www.swm.com.tw）？
＿＿＿＿＿＿＿＿
您對本雜誌網站的意見？
＿＿＿＿＿＿＿＿




- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw

## DVD加上CD！倒底差距多大？

Jack



小弟我的問題有點蠢，但還是希望可以回答我，謝謝！

(1)請問如果DVD光碟機是2倍數，是代表DVD和CD的倍數都是2倍數嗎？

(2)一台電腦可以同時裝CD-RW燒錄機和光碟機嗎？

(3)聽說Voodoo3要出來了，真的嗎？

(4)為什麼軟體世界雜誌最近都延期出刊呢？

(5)我現在已裝兩條32MB的SDRAM（不是PC-100）如果再加一條64MB的SDRAM（PC-100）可以嗎？會相容嗎？

Thank you many much.



(1)如果DVD光碟機是2倍數，那在讀取CD上應該可達到12倍數。

(2)可以。

(3)Voodoo3的硬體規格大致上是出來了，至於成品，還要過些時日吧！

(4)由於一些作業上的問題，導致最近幾期都延遲出刊；不過編輯部的同仁們已經努力加班中，希望可以讓雜誌可以準時與各位讀者見面，請大家多多為我們加油吧！

(5)相容，只不過你的SDRAM（PC-100）會降慢速度來適應非（PC-100）SDRAM。

## WIN 98會挑嘴？是那樣菜色不好？



各位軟體世界的工作人員大家好：

(1)請問WIN 98會挑主機板嗎？另外聽人說WIN 98系統還不是很穩定，是真的嗎？

(2)小弟在安裝WIN 98時，打入註冊碼之後，在進入第一次的系統中時，就卡在進入系統的階段中，完全卡死；再重新開機之後，只能進入安全模式，而在磁碟掃瞄並進入開機系統後還是一樣。後來我拿到朋友家的電腦上安裝，WIN 98就完全正常執行。這是什麼情況呢？有那位高人可以替小弟解決難題。謝謝！

小弟的電腦配備如下：

CPU：INTEL PENTIUM-166（超頻至266）

主機板：技嘉GA-5865

記憶體：32MB RAM

顯示卡：捷元WIN FAST S280V2

音效卡：ES1868

硬碟機：2.1GB

(3)另外小弟太空戰士VII光碟片壞了，請問要到那裡換？請告訴小弟，將感激不盡。謝謝！



(1)Win98會挑主機板嗎？WIN 98系統還不是很穩定…這類的話題似乎都未曾有個明確的答案；若您真的擔心你的電腦有這方面的問題，建議您向有售後服務的電腦廠商購買電腦，畢竟Win98是既定的事實，硬體則還有可調整的空間。

(2)可能跟超頻有關，建議將頻率調回來試試。

(3)太空戰士VII是由美商藝電代理，你可以向該公司詢問。

Tel：（02）2747-6588

## 巨大畫面照過來！要如何抓取最真實的一刻？

●小●



你好！我有幾個問題想請教一下：

(1)如何抓大於全螢幕的圖？Win98本身可以嗎？如果不行，需要什麼軟體？

(2)如果我在fdisk時，分割出一個1%的分割區來放IE的cache，效率會不會比較高？

(3)有不若破壞資料就能改變分割區大小的"freeware"嗎？

(4)如果插入抽取式硬碟，一定會把原先的分割區代號向後擠嗎？例如d：變成e：等…可不可以使抽取式硬碟代號在第一顆硬碟所有分割區之後？



(1)關於抓圖，目前的抓圖程式，都是針對"螢幕"範圍內的圖形來截取，若要超出範圍，只有一個辦法：就是把圖形切成幾個部份來抓取，分別存檔後，再利用美工軟體來"黏貼"。Win95/98都無法抓大於全螢幕的圖。

(2)建議你定期做硬碟重整的工作，這對電腦才有"效率"可言。

(3)硬碟分割區關係著資料的存取位置，分割區大小改變，資料就須跟著變；你所謂的"freeware"，似乎用不著吧！fdisk就是可使用的程式啦…

(4)是的！一定會把原先的分割區代號向後擠。

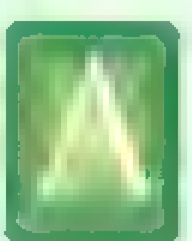
## WIN 95與DOS不能互存？找不到光碟機怎麼辦！


Tom



為什麼每當我在Windows95裡執行有關DOS的程式時都會當機？以前都不會這樣；Windows95也重灌好多次了，可是都只是一開始很正常，但一執行MS-DOS和有關DOS的程式就會當機，請問為什麼？

還有在DOS找不到光碟機，在Windows95裡卻有，煩請告之其詳細原因；如果要修改有關Config或其他檔案，請你詳細寫給我（連同之前的問題））謝謝！

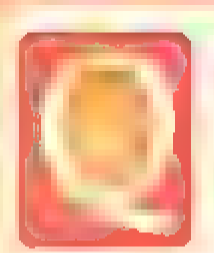


(1)有些早期For Dos的軟體，需要在"純Dos"的作業下工作；若是您有For Dos的程式要跑，建議您先安裝Dos的作業系統，再安裝Win95版的作業系統。

(2)Dos下的光碟需兩道手續，在config.sys中要執行光碟機的驅動程式，在autoexec.bat中要執行mscdex.exe程式；利用文字編輯軟體，打開autoexec.bat或autoexec.dos，把"rem - By Windows Setup "這些字刪除，應該就可解決你的問題了

## 網頁加速，windows減速，加加減減，一無是處

●khpr0719



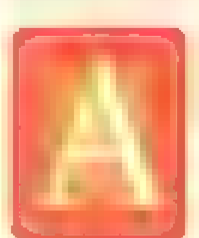
請問主治大夫：

(1)如何清除Netscape4.x（英文版）的書籤。

(2)我的電腦自從裝了NetSonic之後，每當重新開機或是關機之後或關掉電源再重新開機就會跑出Microsoft Scandisc以往只有不正常關機之後才出現，不知為什麼？

(3)近日發現我的電腦（c：）總是多出些File0000X.chk，Fpememb這些檔案蠻多的，不知可不可以砍，或如何處理？

(4)我的電腦是：486DX4 100 16MBRAM



(1)你可以使用NETSCAPE內建的書籤編輯器將書籤逐條刪除，或是用更快的辦法—找到BOOKMARK.HTM這個檔，直接刪除它即可

(2)你的情形應是不正常關機導致，你可以試著移除Netsonic這個流覽網頁加速軟體看是不是能恢復正常。

(3)file0000x.chk這種檔案是norton磁碟醫生修復遺失叢集後所產生的檔案，你可以檢視其內容是否有重要的資料，如果沒有可以放心的刪除它。至於fpememb是整人專家（FPE）補捕記憶體的暫存檔，如果仍在使用中，最好不要刪除它。

(4)該換配備了！

# 新生發問！千奇百怪攏在這！



各位軟世雜誌的大哥大姐好，小弟有不少事麻煩各位：

(1) WIN 95的AUTOPLAY是什麼？我要怎麼把它打開？

(2)我有時候將一些WIN遊戲載入硬碟後，它在程式集下會有一個圖示；但當我想把它移除時，在控制台下選新增／移除時卻找不到，後來在PROGRAM FILES底下找到。資料是殺掉了，但圖示沒有消失，仍留在程式集內。該如何移走？

(3)ATM-3D-300的主機板和PENTIUM II 300的主機板為什麼價格差了很多？

(4)WINDOWS 95和WINDOWS 95 PLUS有何不同？

(5)一個C槽的容量最多到多少GB？

(6)若將遊戲光碟當做音樂CD來聽，會把光碟內的資料聽壞嗎？

(7)為什麼有些光碟遊戲要有音效卡才能玩，有些不用音效卡就能玩？

(8)我要如何選購數據機的優劣呢？

(9)到了千禧年，電腦就真的當機，永遠不能再用了嗎？

(10)萬一我壓縮了硬碟，有什麼優缺點？

謝謝各位，小弟仍是新生，不是很行，還望多多包涵



(1)AUTOPLAY就如字面所言"自動執行"。當你將一張CD音樂片置於光碟機時，電腦偵測出此張CD片為音樂格式，於是啟動播放CD音樂的程式，讓你聆聽到美妙的音樂…若您的電腦有這方面的殘缺，試試"裝置管理員"中的光碟機"設定值"，將"自動安插通知"打勾應該就正常了。可別問我"裝置管理員"在哪裏哦！

(2)建議利用該軟體所寫的反安裝程式來移除軟體，非不得已才使用控制台下選新增／移除；在你Win95的資料夾下，有個"Start Menu"資料夾，再打開"Programs"資料夾，圖示餘孽都在此，可別殺錯了。

(3)都是300為何會差這麼多—因為所使用的CPU不同類型呀，因此速度也有不同喔！

(4)WIN 95 PLUS 可以讓你的Win95更美麗，當然要有Win95才能擁有WIN 95 PLUS

(5)一個C槽的容量大小當然是你有多少容量，就可裝多少GB的資料。點選C槽，按下滑鼠右鍵，點選內容，你就知道了。

(6)不會。

(7)這是遊戲設計師所訂的規格，就像遊戲規則一樣。

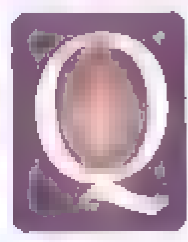
(8)現在是V.90/56K的天下，選購數據機最好有這兩種規格。

(9)不會！除非你的電腦中了病毒，不然只是有些與日期有關的資料會變得比較奇怪。

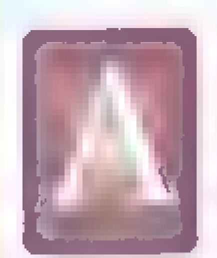
(10)優點：硬碟空間變大了，缺點：電腦效率會降低

# 臺卡不夠猛，超強洋卡何時渡海來臺？

Lu Ping chyung

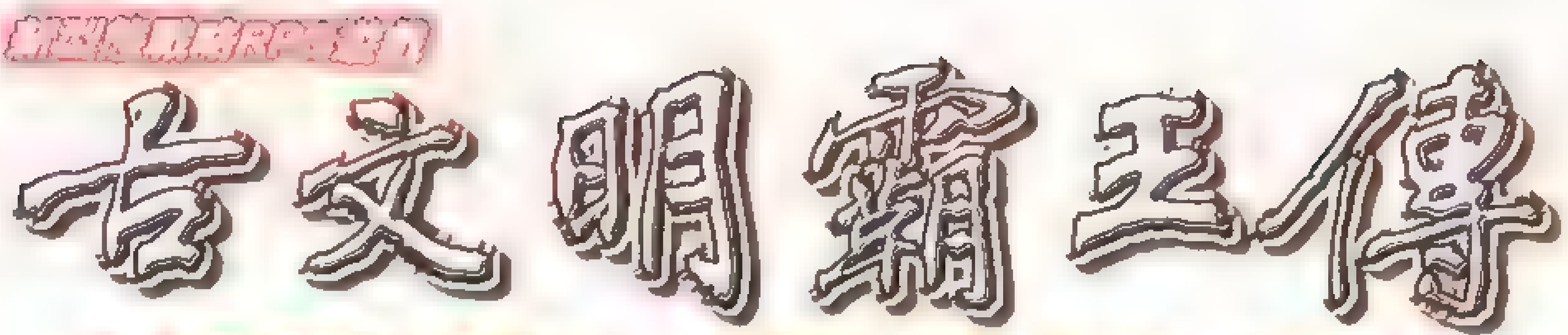


請問在113期軟硬共和國中介紹的Revolution第四代顯示卡台灣買的到嗎？



很高興要告訴你的一個好消息，這塊由Number Nine Computer公司推出的Revolution IV顯示卡，現在在台灣終於有代理商了。目前是由整體公司引進兩種版本，16MB SDRAM版本的參考售價是6500元，32MB SDRAM版本則為8500元，你可以以電話詢問整體公司Revolution IV卡的販售地點，電話是0[illegible]588999，或傳真02-[illegible]98887洽詢。

當然你若有信用卡，又不是很在意售後服務的話，可以考慮用向國外郵購的方式，卡治大大為你到網路上逛街逛了一圈，發現16MB版本找的到最便宜的地方是122元美金，合台幣約4000元左右，32MB版本則為170元美金，約合5600元，當然這價錢還得加上40美元左右，大約台幣1000多元的郵費，若有興趣上網購物，可到下面這個地方看看：http：//www.shopping.com/ibuy/ComputersSoftware/default.asp




LORDS OF ANCIENT KINGDOM

古文明霸王傳
全彩完全攻略本

全彩完全攻
勅烈發售中

歡迎加入

新人募集中!

U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市長安西路56號8樓

服務電話:(02)2550-3858 分機:3
我們的網址 www.uj.com.tw
E-mail.service@uj.com.tw

軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-0188 (04)202-0570 (07)815-0988



風色幻想
聖戰，
即·將·開·始
感動
極緻
直擊
驚豔
次世代遊戲情報雜誌
超人氣排行榜期待新作
第一名
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO. LTD.
FUN YOURS
台中市日進街110號
(04)201-8369
http://www.fy.com.tw
Fax:(04)202-2557
世界



4WD DREAM
1999年初
發行預定
For Windows95/98
決戰磁片
引爆99年狂飆大挑戰
將你的配件儲存入磁碟片，挑戰你的朋友，稱霸每一場比賽！
挑戰多變的惡魔賽道，
數百種不同特性的配件！
由世紀末直線至惡魔大迴旋，
數十個奇異組合的賽道！
策略模擬
夢幻
4WD DREAM 四驅車
環市賽道的實現
DREAM
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

絕讚

YES AI For Windows 95/98

# 超人氣16張台灣麻將
# 集合24位對手與您一決勝負！




## 一套最適合您的麻將遊戲！



【實戰台灣麻將】

特別依據您的需求而設計，其中包含了五種遊戲方式：對戰、休閒模式、世界大賽、冒險故事、段位檢定，以及牌局檢討，不同的模式適合不同的玩法，無論您是要打發休閒時光，或是想要琢磨牌技，甚至希望享受一段有劇情的麻將冒險之旅，本遊戲的多種模式絕對能夠滿足您的期望！



【實戰台灣麻將】

採用標準的台灣十六張麻將規則，還可以根據個人習慣的不同，彈性地修正規則與台數的算法，甚至還可以加入十三寡台型牌；本遊戲專為WINDOWS 95/98 設計，完全不必擔心安裝與設定的問題，加上簡明易懂的介面設計，即使是初學電腦的玩者，都可以立刻上手，盡情享受打牌的樂趣。如果您還在尋找一套最適合您的麻將遊戲，光譜年度益智大作——【實戰台灣麻將】正是您最佳的選擇！

如果您還在尋找一套最適合您的麻將遊戲，請選擇光譜年度益智大作

# 【實戰台灣麻將】







T-TIME TECHGART

光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

*Legend of Eastern*

# 東方傳記

**遊戲特性：**

- 操控簡單容易入手
- 震撼的3D螢光效果細緻的3D畫面
- 華麗動人的動畫及曲曲感人的音樂
- 完全支援 3dfx Voodoo 加速卡及 OpenGL
- A3D三度空間立體音源效果（皆非必備）

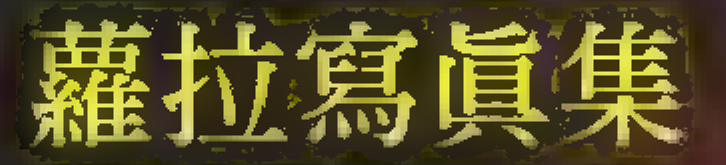
3D




開發製作：安峻科技 TEL：〈02〉29651782
台北縣板橋市文化路一段46巷52號B1

代理發行





蘿拉寫眞集



似劍亦非劍
至尊惟名份
霜芒映月間
睥睨傲神魔
天地劫
神魔至尊傳
天地劫
2000份限量珍藏機會・即日起接受預訂名額
【FDC】會員可免費獲得
漢堂九八年度精心製作
一九九九年初預定鉅獻

逼真寫實的地圖場景，嘆為觀止

華麗流暢的動作特效，千變萬化

豐富多變的人物神情，感同身受

出人意表的故事劇情，曲折激盪

尋 寶 活 動

## 大家來找碴

本頁廣告頁中的遊戲畫中，一名以兩百元請來的臨演替身演員，因為不夠上相，導演便命令他在拍攝天地劫劇照時躲起來，但是這個笨傢伙顯然躲的技術比演技還糟，你能夠在這些圖當中找出這項扣他工資的證據嗎？

**徵原畫助理**




漢堂國際資訊股份有限公司

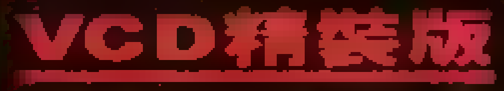
MICRO-BETA

安東尼奧班德拉斯　　安東尼霍普金斯

THE MASK OF ZORRO

# 蒙面俠蘇洛

一位行俠仗義的傳奇人物
身陷牢獄二十年
再度重現江湖
卻涉入一場驚險遊戲

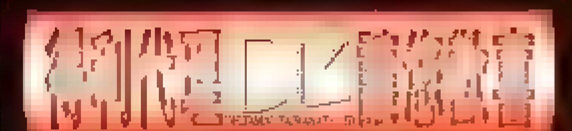



收錄本片之幕後花絮
精彩的西洋劍法排練
前所未見　值得珍藏！

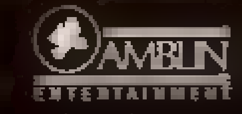



## VCD / LD 全省笑傲發行

請速洽全省各大百貨公司、超市、影碟中心、唱片行、電腦光碟專賣店、電器音響專賣店
各大書局、金響影音超特店、視聽讀賣、百視達、家樂福、萬客隆等大型量販店均售



總代理：得利影視股份有限公司
三重市重新路五段609巷10號5樓之22
TEL:(02)2999-5212　FAX:(02)2278-366




TRI STAR

COLUMBIA TRISTAR
HOME VIDEO


Blaze & Blade
世紀末最終之探索
ARPG
中文版
預定上市：1999春


爲求生存，你必需大開殺戒！
替自己殺出一條血路！
疾速毀滅者
狂奔上市

# 要打工 當然找最好玩的！

展後慶功




## 現在起，歡迎你－－

*Enjoy this job!!*

年底資訊展即將來到，我們需要一群熱情開朗的短期工讀生，竭誠歡迎你（妳）加入我們的工作行列！

條　　件：年滿17歲，敢喊敢叫，活潑開朗
地　　點：台北、台中、台南、高雄
性　　別：重男輕女
薪　　津：一小時100元
午　　餐：我們請客
報名截止：88年元月31日

**台北展**
期間：87.12.04～87.12.13
　　　88.02.25～88.02.28
時間：AM:9:00～PM:17:00
地點：台北世貿（台北市信義路5段5號）

**台中展**
期間：87.12.18～87.12.23
　　　88.03.12～88.03.15
時間：AM:9:00～PM:17:00
地點：台中世貿（台中市天保街60號）

**台南展**
期間：87.12.29～88.01.03
時間：AM:9:00～PM:17:00
地點：台灣貝殼展覽中心(仁德館)
（台南縣仁德鄉中山路10巷16號）

**高雄展**
期間：88.01.09～88.01.17
　　　88.04.02～88.04.06
時間：AM:9:00～PM:17:00
地點：高雄世貿（高雄市凱旋四路600號）

意者請詳填：姓名／性別／出生日期／電話／呼叫器／星座／血型／身高／體重／學校／科系／聯絡住址／喜好興趣／專長等個人資料及選擇能全程參加之展期號碼（可複選）

| | |
|---|---|
| 1・台北87.12.02~87.12.14 | 5・台北88.02.23~88.03.01 |
| 2・台中87.12.16~87.12.24 | 6・台中88.03.10~88.03.16 |
| 3・台南87.12.27~88.01.04 | 7・高雄88.03.31~88.04.07 |
| 4・高雄88.01.07~88.01.18 | |

寄回：高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
智冠科技 新廣部 陳育惠 小姐
應徵者請務必附一張清晰之近期生活照




智冠科技股份有限公司
高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
報名電話：(07)815-0988轉219


三國志
之五虎大降
中文即時戰略遊戲
且看五虎將如何殺出重圍
助劉備開創新局
風起雲湧的戰亂時代
歡樂盒年度大作
繼「官渡」「赤壁」之後
歡樂三國第三炮「五虎大將」
©COPYRIGHT GAME BOX CO.,LTD.
歡樂盒
GAME BOX



Erste Verwirklichung
Amaranth 3D
獨家報導
RPG
亞瑪蘭斯
3D動作角色扮演遊戲!
故事的背景是採中古歐洲風格路線，
畫面上的平面角色及動態的立體戰鬥畫面，
十分的生動。整個世界地圖採高自由度進行，
而且是全3D的哦！
此外更增加了MMX技術的57個指令集，
讓你的畫面更流暢，3D更3D，
而且只需用滑鼠就可以操作哦！
Fremdes,
genannt
der held...
doch, es ist
irgendwo.
故事背景
有一個未知的國度，
稱為國花的亞瑪蘭斯
全程語音 中文版
WINDOWS95/98
Amaranth 3D
FUGA SYSTEM
中文版製作發行:GAME BOX CO.,LTD
程式設計
企劃
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒

# 魔域傳説

## 永恆之書

# SORCERIAN

*forever*

Windows95/98






製作發行：GAME BOX CO.,LTD




歡樂盒



歡樂盒
GAME BOX


CD-ROM
全程語音
Windows95/98
中文版
Barbara
ADULTS ONLY
A REVOLUTION OF ADULT ENTERTAINMENT
最燃燒的劇情
最誘人的3D CG動畫
最撩人的畫面
無論如何您不能再錯過
永不停止的高潮快感
即將引爆
芭芭拉系列第2彈
芭芭拉
BARBARA
Don't Stop!
轟動全日本3D動作冒險年度大作!
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒







MAGICAL SQUADRON

魔導物語

奇妙的夥伴，奇妙的敵人，
奇妙的世界融合而成的超級漫畫式場景SLG
桌子、岩石，
以及您看的到的東西都可拿來做投擲攻擊
魔法合成技，
配合其他因素讓您有煥然一新的神奇感受
即使失敗了，也能夠讓您樂在其中。











日本 TETRATECH 又一力作，
再度刺激玩家的感官，上市後即造成轟動，
TETRATECH 在此推出「官能教習」



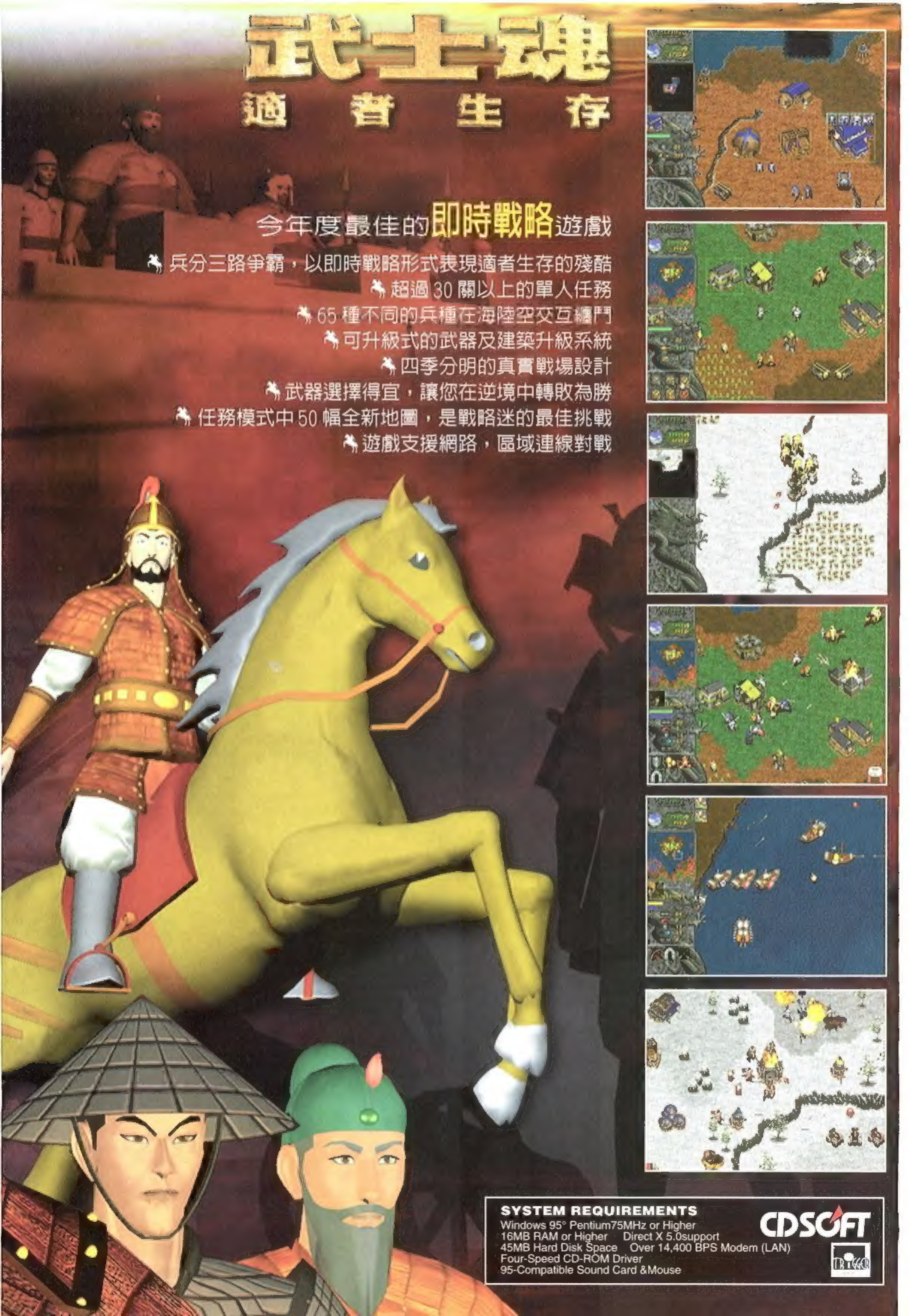

OH!YES!!



TETRATECH

中文版製作發行:GAME BOX CO., LTD.



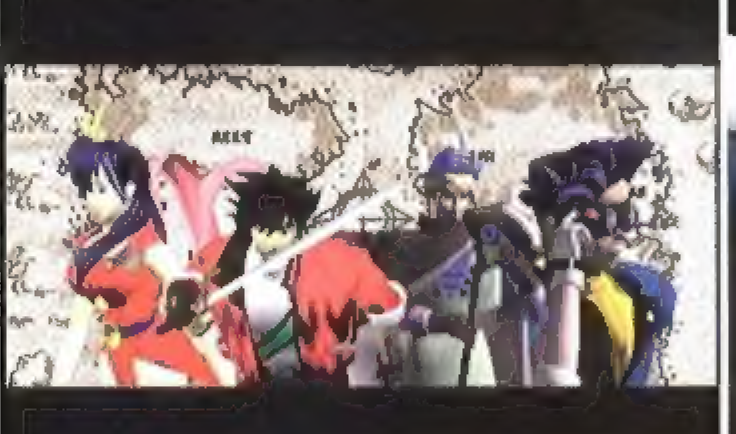


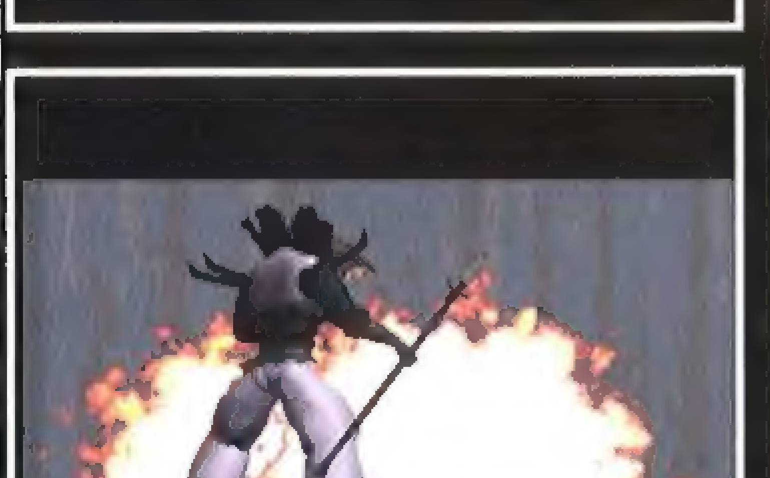
武士魂
適者生存
今年度最佳的即時戰略遊戲
兵分三路爭霸，以即時戰略形式表現適者生存的殘酷
超過 30 關以上的單人任務
65 種不同的兵種在海陸空交互纏鬥
可升級式的武器及建築升級系統
四季分明的真實戰場設計
武器選擇得宜，讓您在逆境中轉敗為勝
任務模式中 50 幅全新地圖，是戰略迷的最佳挑戰
遊戲支援網路，區域連線對戰
SYSTEM REQUIREMENTS
Windows 95° Pentium75MHz or Higher
16MB RAM or Higher Direct X 5.0support
45MB Hard Disk Space Over 14,400 BPS Modem (LAN)
Four-Speed CD-ROM Driver
95-Compatible Sound Card &Mouse
CDSOFT



























CDSOFT
MAKKOYA

努力工作・拼命玩

超速飆車不夠炫，現在流行超卡，如果你還在用不能超頻的顯示卡，那就太遜了！超卡能保護眼睛，Baby! 要超、要爽、要快感、找啟亨才夠嗆!!

# 我超!



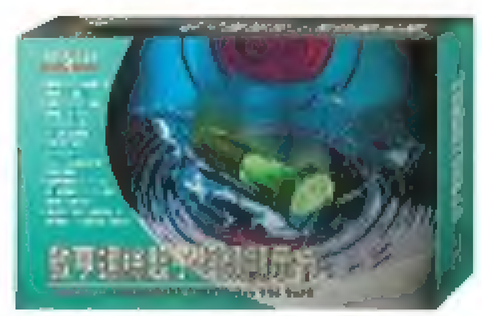

**啟亨3D魔虎克TNT加速卡**

- 更新頻率高達 320 HZ
- 3D Winbench 值為1600
- 支援 OpenGL 可用於專業 3D 繪圖
- 播放 DVD 影片及玩 3D 遊戲效果流暢



**啟亨3D 螺絲起子加速卡PRO版**

- 更新頻率高達 220 HZ
- 高達 8 MB 顯示記憶體值為
- 具有電視輸出功能
- 播放 DVD 影片及玩 3D 遊戲效果流暢



**啟亨螺絲起子超頻顯示卡**

- 更新頻率高達 220 HZ
- 採用 4 MB 高速顯示記憶體值
- 高效率高品質的 3D 加速器
- 可在高彩模式調整色溫





啟亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號 Tel:886-23224020 Fax:886-23416136
香港九龍灣[illegible]商業中心910室 E-mail:info@www.triplex.com.tw
http://www.triplex.com.tw 更新 Driver 網址:driver.triplex.com.tw